可愛い

MANGA ANIME Kawaii

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

CD-ACTION WYDANIE SPECJALNE NR 1/2020 (52)
CENA 7,99 ZŁ W TYM 8% VAT

鬼滅の刃
KIMETSU NO YAIBA

炎炎ノ消防隊
FIRE FORCE

ギヴン
GIVEN

POKÉMANIA!

6 PLAKATÓW!

DRAGON BALL Z KAKAROT

PONADTO W NUMERZE M.IN.:

91 DAYS, AHIRU NO SORA, BABYLON, BEASTARS, CASTLEVANIA, DEVILMAN CRYBABY, FRUITS BASKET, KABUKICHŌ SHERLOCK, NO GUNS LIFE, PARASITE THE MAXIM, ROKKA NO YŪSHA, SPECIAL 7, TOKIJSKA KOLEJ, JAPOŃSKIE TOALETY, COSPLAY, JAPOŃSKA KUCHNIA

INDEX 379166, ISSN 1426-2916
9771426291020 01>

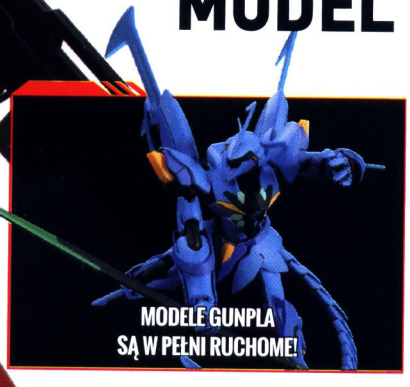
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
© 1995-2001 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK © 2001 Nintendo

FUN TO BUILD GUNPLA!

GUNPLA®

MADE IN JAPAN

POZNAJ WSPANIAŁE
MODEL GUNPLA!



WWW.GUNDAMPOLSKA.PL

DYSTRYBUCJA W POLSCE SUPERBUZZ 2019. WYPRODUKOWANE PRZEZ BANDAI © SOTSU - SUNRISE

BANDAI

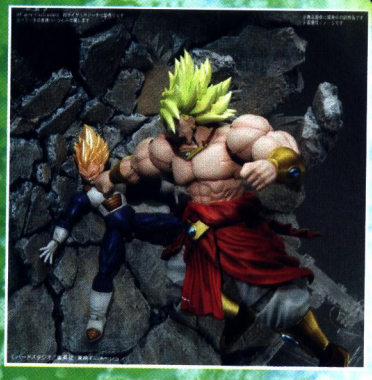
SPRAWDŹ NA SFERIS.pl LUB NA WWW.GUNDAMPOLSKA.PL

DRAGON BALL Z

ドラゴンボールゼット

Figure-rise Standard

STWÓRZ SWOJĄ KOLEKCJĘ BOHATERÓW
ZE ŚWIATA DRAGON BALL!



WWW.DRAGONBALLPOLSKA.PL

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

BANDAI

SPIS TREŚCI

KAWAII NEWS

4 Przegląd premier anime
12 Kawaii Hotto News

MANGA & ANIME NA TOPIE

16 Kimetsu no Yaiba
18 Devilman Crybaby
20 Rokka no Yūsha
22 Ahiru no Sora
24 Enen no Shōbōtai
26 Beastars
28 Shōwa Genroku Rakugo Shinjū
30 91 Days
32 Special 7
34 Given
36 Parasyte -the maxim-
38 No Guns Life
40 Fruits Basket
42 Shinchō Yūsha
44 Babylon
46 Hideout
47-54 PLAKATY
55 Joshi Kausei
56 Kabukichō Sherlock
59 Sōnan desu ka?

MANGA & GRY

60 Dragon Ball Z Kakarot
62 Pokémon Go poradnik 6

KAWAII RÓŻNOŚCI

63 Twinkle Nora Rock Me!
64 Castlevania
66 Itadakimasu! Smaczna Japonia 1
68 Wywiad: Yumeko Kawamoto
70 Pokémania 2000
72 Tezuka Cafe
74 Kolej tokijska
76 Gajdzin na krańcu świata
78 Japońskie lifehacki 03: Kaizen
80 Azjatyckie dzieci Robocopa
82 Japońskie toalety
84 MUCC
86 Polska i Japonia na przestrzeni wieków
87 Lekcja japońskiego 03
88 Mitsuyoshi „Jubei" Yagyū
90 Bajki dziadka Darka
94 Cosplay numeru
96 Kawaii Skrzynka Kontaktowa

Kawaii FB.

Widzimy się co dwa miesiące!

Chcieliście, aby nasz magazyn trafiał w Wasze fanowskie łapki częściej. Niniejszym spełniamy to życzenie. Od tego momentu Kawaii będzie pojawiało się nie co trzy, lecz co dwa miesiące, co – mamy nadzieję – przynajmniej częściowo zaspokoi Wasz nieposkromiony głód na fascynujące informacje ze świata japońskiej popkultury. A zatem w rozpoczętym właśnie roku 2020 spodziewajcie się nas również pod koniec: marca, maja, lipca, września i listopada. Szykujemy całą masę gorących materiałów, a już bieżący numer wypchany jest nimi chyba w rekordowej ilości. Bo najbardziej zależy nam na tym, abyście podczas lektury każdego wydania mogli bez reszty odpłynąć w świat swojej pasji, zrelaksować się i zwyczajnie – poczuć lepiej. Oddajemy więc w Wasze ręce ten bardzo sympatyczny zbiór informacji i pozytywnych emocji w formie drukowanej, mając nadzieję, że podczas zagłębiania się w kolejnych stronach Wasze twarze rozjaśnią kawaii uśmiechy, które pozostaną z Wami przynajmniej do następnego spotkania. Miłej lektury. ☺

Paweł „MrJedi" Musiałowski

PLAKATY: A3: Enen no Shōbōtai, Kimetsu no Yaiba, **A4:** Castlevania, Fruits Basket, Given, No Guns Life

Kontakt z redakcją:

magazynkawaii kawaii@bauer.pl

kawaii@bauer.pl

REDAKCJA
ul. Słonimskiego 1A, 50-304 Wrocław

REDAKCJA TECH:
REDAKTOR NACZELNY:
Adam Chabiński
REDAKTOR PROWADZĄCY:
Paweł Musiałowski

AUTORZY:
Dawid Biel, Łukasz Dębowski, Sandra Jaworska, Jarosław Kowal, Katarzyna Kowalczyk, Mariusz Kozieł, Natalia Kitamura, Robert Kroczek, Michał Lipka, Daniel Makuch, Paweł Musiałowski, Paulina Rudel, Marcin Rutkowski, Dariusz Styrna, Monika Szyszka, Marcin Świętoniewski, Aleksandra Tora

DYREKTOR ARTYSTYCZNY:
Jacek Sawicki
OPRACOWANIE GRAFICZNE:
Małgorzata Gajderowicz, Michał Sienkiewicz, Beata Haratym

SEKRETARIAT:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Słonimskiego 1A, 50-304 Wrocław
PRENUMERATA: tel. 22 517 05 31
BIURO REKLAMY: Michał Lisowski, tel. 600 488 710, michal.lisowski@bauer.pl
ADRESY E-MAILOWE PRACOWNIKÓW BIURA REKLAMY:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.

GRAFIKA NA OKŁADCE:
© バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

PREZES ZARZĄDU: Tomasz Namysł
WICEPREZES ZARZĄDU: Andrzej Choynowski
CZŁONKOWIE ZARZĄDU: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
DYREKTOR WYDAWNICZY: Zbigniew Bański
DYREKTOR DS. PRODUKCJI: Piotr Orełko
DYREKTOR DS. DYSTRYBUCJI I OBSŁUGI KLIENTA: Piotr Ludwicki
DYREKTOR BIURA REKLAMY: Izabela Sarnecka
DRUK: Drukarnia Walstead Kraków Sp. z o. o.

COPYRIGHT:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

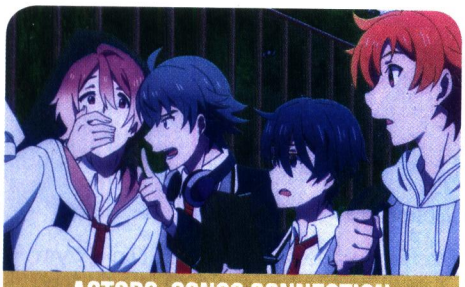
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

PRZEGLĄD PREMIER ANIME

Jesień 2019

Nie trzeba być ani Sherlockiem Holmesem, ani należeć do żadnej specjalnej jednostki policyjnej, aby bez problemu zorientować się, że sezon jesienny roku 2019 to przede wszystkim kontynuacje znanych już seriali. I nie mam tu na myśli zwyczajowych pozostałości po sezonie poprzednim – gdyż tych jest zaledwie kilka. Tagi gatunkowe zdominowane są przez takie terminy jak: *komedia*, *okruchy życia*, *fantasy* i *s.f.*, choć oczywiście da się wygrzebać też tytuły o tematyce *sportowej*, *muzycznej*, a nawet lekkie *ecchi*. Zwyczajowo za to sporo działo się w kinach, bo można było wybrać się na pełnometrażowe wersje takich przebojów jak *Boku no Hero Academia*, drugą i trzecią część trylogii *Ginga Eiyū Densetsu -Die Neue These-* czy kolejną odsłonę *Lupina III*. Zapraszam zatem na jesienny przegląd premier anime.

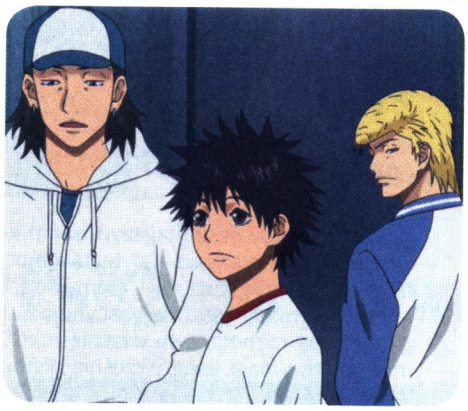
Opracował: Marcin Świętoniewski



ACTORS: SONGS CONNECTION

studio: Drive gatunek: muzyka, komedia, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

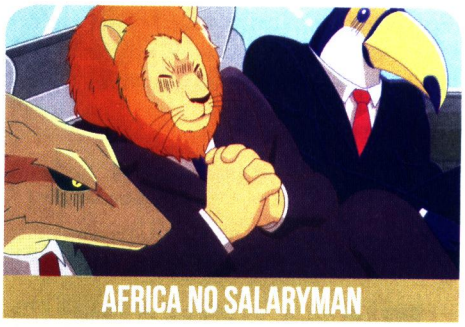
Opowieść o uczniach i nauczycielach z pewnej prestiżowej prywatnej szkoły. Pozycja skierowana głównie do dziewcząt.



AHIRU NO SORA

studio: diomedéa gatunek: sportowe
rodzaj: TV liczba odcinków: 50
czas trwania: 24 min

Niski wzrost nie przeszkadza głównemu bohaterowi tej historii w czynnym uprawianiu koszykówki. Czy uda mu się zarazić swoją pasją niezbyt zainteresowanych nią kolegów z nowej szkoły?



AFRICA NO SALARYMAN

studio: Hot Zipang gatunek: komedia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Komediowe perypetie pewnego lwa, tukana i jaszczura, usiłujących dać sobie radę jako biznesmeni w kapitalistycznej Japonii.

ASSASSINS PRIDE

studio: EMT Squared gatunek: fantasy, dramat, romans
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Świat szlachetnie urodzonych skrytobójców. Zadaniem młodego Kufy jest wyciągnięcie pełnego potencjału umiejętności ze swojej koleżanki albo zamordowanie jej w razie niepowodzenia misji.

AZUR LANE

studio: Bibury gatunek: akcja, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Osadzone w czasach drugiej wojny światowej przygody antropomorficznych statków, przyjmujących postacie... słodziutkich dziewcząt. Anime oparte jest na motywach „strzelanki" z telefonów komórkowych.

BOKU NO HERO ACADEMIA

studio: BONES gatunek: akcja, komedia, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 25
czas trwania: 24 min

Czwarty już sezon przygód grupy uczniów o nadprzyrodzonych mocach, uczęszczających do specjalnej szkoły i usiłujących godzić codziennie życie z obowiązkami superbohaterów.

AIKATSU ON PARADE!

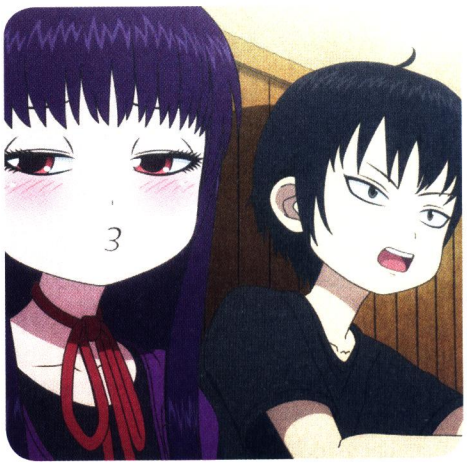
studio: Bandai Namco Pictures gatunek: muzyka, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: nieokreślona
czas trwania: 24 min

W kolejnej odsłonie tej niezwykle kolorowej opowieści o aktywnościach idolek spotkamy zarówno nowe, jak i dobrze znane bohaterki z poprzednich części.

BAKUTSURI BAR HUNTERS

studio: Toei Animation gatunek: akcja, komedia, przygoda
rodzaj: TV liczba odcinków: 25
czas trwania: 23 min

Przygody futurystycznych wędkarzy.



HI SCORE GIRL II

studio: J.C. Staff gatunek: komedia, romans
rodzaj: TV liczba odcinków: 9
czas trwania: 24 min

Kontynuacja historii pewnego trójkąta miłosnego z grami wideo na pierwszym planie.

BEASTARS

studio: Orange gatunek: dramat, okruchy życia, psychologiczne
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 23 min

Tocząca się w świecie uczłowieczonych zwierząt mroczna opowieść o wilku Legoshim, który próbuje znaleźć swoje miejsce w życiu.

CHŌJIN KŌKŌSEI-TACHI WA ISEKAI DEMO YOYŪ DE IKINUKU YŌ DESU!

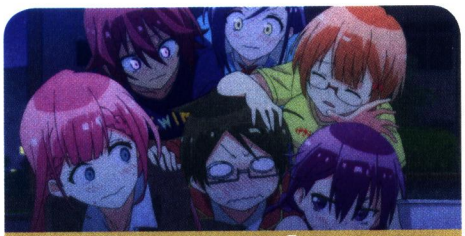
studio: project No.9 gatunek: akcja, przygoda, dramat, fantasy
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Siedmioro młodych geniuszy obdarzonych różnorakimi talentami budzi się po katastrofie samolotu na tajemniczej wyspie, wprost wyjętej z dowolnej powieści o tematyce fantasy.

BABYLON

studio: Revoroot gatunek: tajemnica, dramat, psychologiczne, thriller
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

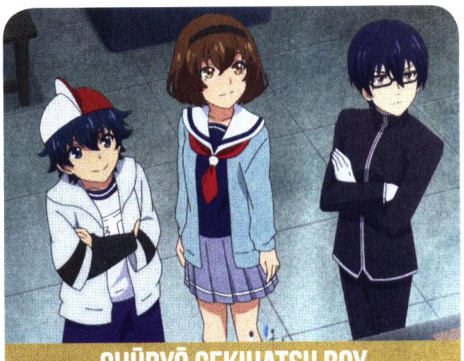
Detektyw tokijskiej policji na tropie konspiracji uknutej przez kompanię farmaceutyczną.



BOKU-TACHI WA BENKYŌ GA DEKINAI!

studio: Studio Silver/Arvo Animation gatunek: komedia, romans, okruchy życia, ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 13
czas trwania: 24 min

Dalsze perypetie grupki krnąbrnych geniuszek i ich prywatnego korepetytora.



CHŪBYŌ GEKIHATSU BOY

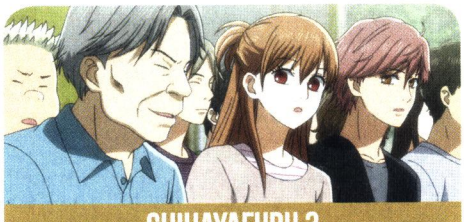
studio: Studio DEEN gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 11
czas trwania: 24 min

Reverse harem na wesoło. Po zmianie szkoły główna bohaterka poznaje grupkę chłopaków cierpiących na syndrom niedojrzałości emocjonalnej, tak zwane „chūnibyō".

BAJA NO STUDIO: BAJA NO MITA UMI

studio: Kyoto Animation gatunek: fantastyka, okruchy życia
rodzaj: OVA liczba odcinków: 1
czas trwania: 21 min

Codzienne życie małego chomika mieszkającego w studiu producentów anime.



CHIHAYAFURU 3

studio: MADHOUSE gatunek: dramat, romans, sportowe
rodzaj: TV liczba odcinków: 24
czas trwania: 23 min

Długo wyczekiwana kontynuacja opowieści o szkolnym klubie miłośników gry karcianej o nazwie *karuta*.

FAIRY GONE

studio: P.A. Works
rodzaj: TV
czas trwania: 24 min
gatunek: akcja, fantasy
liczba odcinków: 12

Ciąg dalszy opowieści toczącej się w krainie fantasy, w której ludzie są w stanie przyzywać *fairy* i używać ich jako broni.

FATE/GRAND ORDER: ZETTAI MAJŪ SENSEN BABYLONIA

studio: CloverWorks
rodzaj: TV
czas trwania: 24 min
gatunek: akcja, fantasy
liczba odcinków: 21

Kolejne przygody Ritsuki i Mash, usiłujących zapewnić przetrwanie ludzkości. Kontynuacja jednego z kilku seriali odpryskowych ze świata *Fate/stay*, oparta na grze wideo.

FRAGTIME

studio: Tear-Studio
rodzaj: OVA
czas trwania: brak danych
gatunek: yuri, okruchy życia, fantastyka
liczba odcinków: 1

Opowieść o nietypowym związku dwóch dziewcząt. Jedna z nich potrafi zatrzymywać czas na 3 minuty, a druga jest niewrażliwa na tę umiejętność.

GRANBLUE FANTASY THE ANIMATION SEASON 2

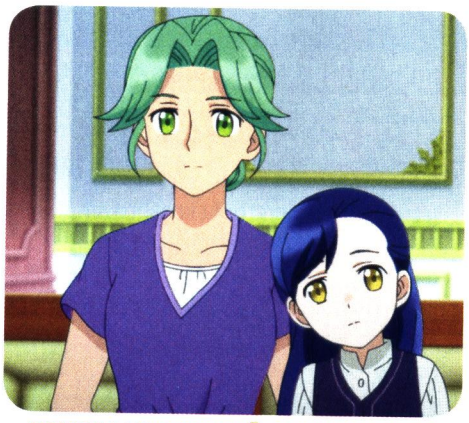
studio: MAPPA
rodzaj: TV
czas trwania: 24 min
gatunek: fantasy, przygoda
liczba odcinków: 12

Drugi sezon przygód grupki bohaterów mieszkających w podniebnym mieście, wplątanych w walkę z militarnym imperium.

HATAAGE! KEMONO MICHI

studio: ENGI
rodzaj: TV
czas trwania: 24 min
gatunek: komedia, fantasy, okruchy życia
liczba odcinków: 12

Szalone perypetie zawodnika sumo kochającego zwierzątka, który po przeniesieniu się do typowej krainy fantasy otwiera dedykowany im sklep.



HONZUKI NO GEKOKUJŌ: SHISHO NI NARU TAME NI WA SHUDAN WO ERANDEIRAREMASE

studio: Ajia-Do
rodzaj: TV
czas trwania: 24 min
gatunek: fantasy, okruchy życia
liczba odcinków: 14

Opowieść o miłośniczce książek, która po swojej śmierci odradza się w krainie fantasy niemal kompletnie ich pozbawionej. Aby móc ponownie czytać, dziewczynka sama będzie musiała zacząć pisać.

HŌKAGO SAIKORO CLUB

studio: LIDENFILMS
rodzaj: TV
czas trwania: 24 min
gatunek: komedia, okruchy życia
liczba odcinków: 12

Serial o czterech przyjaciółkach, które odkrywają w sobie zamiłowanie do gier planszowych.

KABUKICHŌ SHERLOCK

studio: Production I.G
rodzaj: TV
czas trwania: 24 min
gatunek: kryminał, komedia
liczba odcinków: 24

Uwspółcześniona i zjaponizowana wersja przygód Sherlocka Holmesa.

NULL PETA

studio: Shin-Ei Animation
rodzaj: ONA
czas trwania: 6 min
gatunek: komedia, okruchy życia, s.f.
liczba odcinków: 12

Genialna konstruktorka przywraca do życia swoją siostrę w postaci robota.

TENKA HYAKKEN: MEIJI-KAN E YŌKOSO!

studio: LIDENFILMS
rodzaj: TV szort
czas trwania: 3 min
gatunek: akcja, przygoda, fantasy
liczba odcinków: 12

Perypetie dziewcząt będących fizycznymi inkarnacjami starożytnych mieczy.

HOSHIAI NO SORA

studio: 8-bit gatunek: sportowe, okruchy życia, dramat
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Dzieje podupadłego szkolnego klubu tenisowego, którego członkowie borykają się z różnorakimi problemami niekoniecznie związanymi z uprawianą dyscypliną sportu.

NO GUNS LIFE

studio: MADHOUSE gatunek: akcja, dramat, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Opowieść o scyborgizowanym detektywie z ogromnym pistoletem zamiast głowy, rozwiązującym sprawy kryminalne, w których maczali palce podobni mu przerobieni ludzie, tak zwani *Extended*. 6/2019

ANI NI TSUKERU KUSURI WA NAI! 3

studio: Fanworks gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 12
czas trwania: 4 min

Trzeci sezon przygód pewnej brutalnej siostry, która zawsze znajdzie powód do okładania swojego brata.

NANATSU NO TAIZAI: KAMIGAMI NO GEKIRIN

studio: Studio DEEN/Marvy Jack
gatunek: akcja, przygoda, fantasy, komedia, ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 24
czas trwania: 24 min

Trzeci już sezon przygód tytułowych *Siedmiu Grzechów* pod przywództwem malutkiego, lecz niezwykle silnego Meliodasa.

KONO OTO TOMARE!

studio: Platinum Vision
gatunek: dramat, romans, muzyka, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 13
czas trwania: 24 min

Po porażce, której szkolny klub koto doznał podczas regionalnego festiwalu, jego członkowie postanawiają jeszcze ostrzej wziąć się do pracy.

KYŌRYŪ SHŌJO GAUKO

studio: Ascension gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: ONA liczba odcinków: 20
czas trwania: 9 min

Przygody małej dziewczynki, która potrafi zmieniać się w ziejącego ogniem dinozaura.

KEISHICHO TOKUMU-BU TOKUSHU KYOAKU-HAN TAISAKU-SHITSU DAI-NANA-KA: TOKUNANA

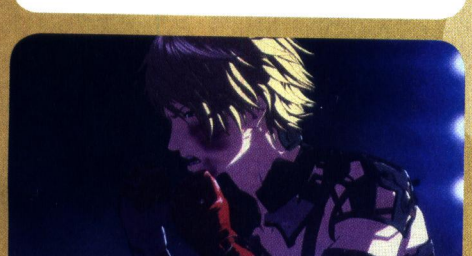
studio: Anima&Co. gatunek: akcja, dramat, kryminał, fantastyka
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Przygody specjalnej jednostki zajmującej się walką z terrorystyczną organizacją *Nine*, chcącej zniszczyć świat, sprowadzając smoki.

KANDAGAWA JET GIRLS

studio: TNK gatunek: sportowe, ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Jet racing to dość nietypowe wyścigi skuterów wodnych, połączone ze strzelaniem i uprawianie zazwyczaj parami. Serial opowiada o grupie dziewcząt zajmujących się tą dyscypliną sportu.



LEVIUS

studio: POLYGON PICTURES gatunek: dramat, s.f., sportowe
rodzaj: ONA liczba odcinków: 12
czas trwania: 25 min

Opowieść o bokserach z częściowo zmechanizowanymi ciałami.

ORE WO SUKI NANO WA OMAE DAKE KA YO

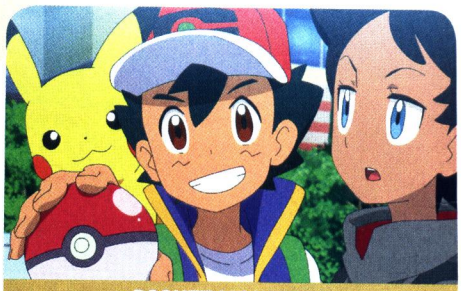
studio: CONNECT
gatunek: komedia, romans, dramat, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Kolejna szkolna komedyjka romantyczna, której bohater na wstępie staje się swatem dla swoich koleżanek.

PHANTASY STAR ONLINE 2: EPISODE ORACLE

studio: GONZO gatunek: akcja, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 25
czas trwania: 24 min

Przygody członków organizacji ARKS, zajmującej się walką ze złem. Jeden z jej kadetów zostaje wplątany w pewną tajemniczą intrygę. Serial oparty jest na darmowej grze MMORPG wyprodukowanej przez Segę.



POCKET MONSTERS

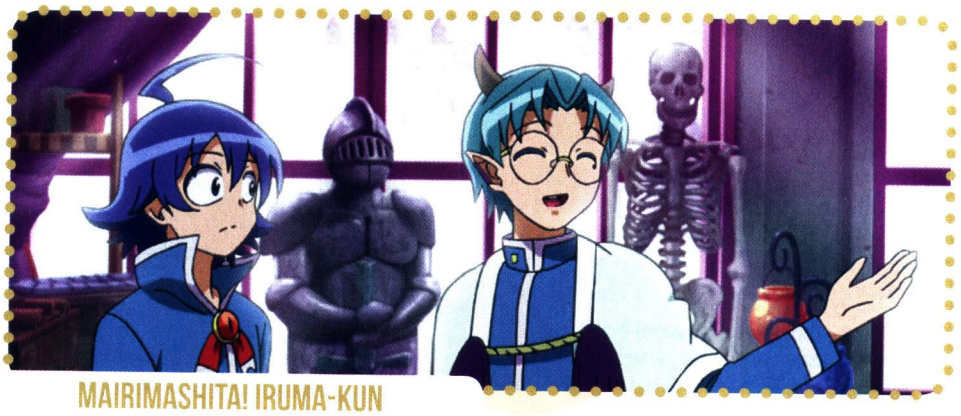
studio: Oriental Light and Magic
gatunek: przygoda, komedia, fantastyka
rodzaj: TV liczba odcinków: nieokreślona
czas trwania: 24 min

Najświeższa odsłona tej historii przedstawia nowego bohatera, jak również dzieje się we wszystkich znanych do tej pory z gier regionach.

PSYCHO-PASS 3

studio: Production I.G.
gatunek: akcja, s.f., psychologiczne, thriller
rodzaj: TV liczba odcinków: 8
czas trwania: 45 min

Trzeci sezon psychologicznego thrillera, którego akcja toczy się w dystopicznej przyszłości.



MAIRIMASHITA! IRUMA-KUN

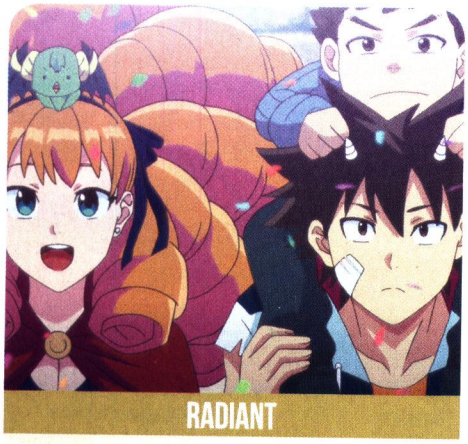
studio: Bandai Namco Pictures gatunek: komedia, fantastyka
rodzaj: TV liczba odcinków: 23
czas trwania: 25 min

Zwariowane perypetie młodego chłopaka, który został sprzedany demonom przez swoich nieodpowiedzialnych rodziców.

RIFLE IS BEAUTIFUL

studio: Studio 3Hz gatunek: komedia, okruchy życia, sportowe
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Opowieść o codziennych aktywnościach szkolnego klubu strzeleckiego.



RADIANT

studio: Lerche gatunek: akcja, przygoda, fantasy
rodzaj: TV liczba odcinków: 21
czas trwania: 24 min

Kontynuacja przygód chłopaka, który pragnie zostać wielkim magiem.

SWORD ART ONLINE: ALICIZATION WAR OF UNDERWORLD

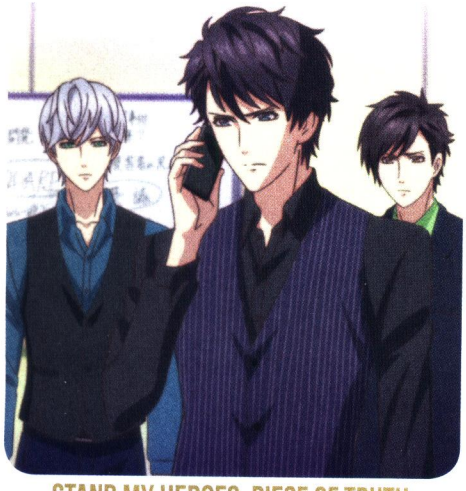
studio: A-1 Pictures gatunek: akcja, przygoda, fantastyka
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Kolejna odsłona serialu, którego akcja toczy się w wirtualnym świecie gry MMORPG.

SHIOHI GIRLS VONGOLE BIANCO

studio: DMM.futureworks/W-Toon Studio gatunek: okruchy życia
rodzaj: ONA liczba odcinków: 14
czas trwania: 2 min

Megakróciutkie szorty z gwiazdorską obsadą, w których seiyū niekiedy wypowiadają tylko jedno zdanie.



STAND MY HEROES: PIECE OF TRUTH

studio: M.S.C gatunek: akcja, dramat, psychologiczne
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Reverse harem w policyjnych klimatach. Młoda policjantka, mogąca pochwalić się niewrażliwością na większość narkotyków, dołącza do specjalnej antynarkotykowej jednostki o nazwie STAND.

SUPER SHIRO

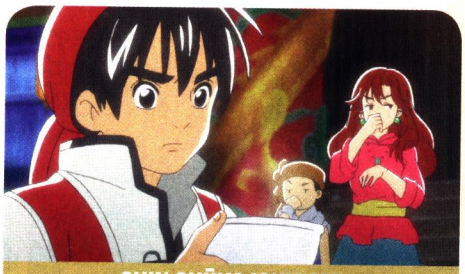
studio: Science SARU gatunek: komedia
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 48
czas trwania: 6 min

Poboczny do klasycznego anime *Crayon Shin-chan* serial, opowiadający o przygodach należącego do tytułowego bohatera pieska, który w tajemnicy ratuje świat jako superbohater.

ZOIDS WILD ZERO

studio: Oriental Light and Magic
gatunek: akcja, przygoda, komedia, s.f., mecha
rodzaj: TV liczba odcinków: nieokreślona
czas trwania: 24 min

Kontynuacja serialu o metalicznych bytach z kosmosu, przyjmujących postaci zwierząt.



SHIN CHŪKA ICHIBAN!

studio: NAS gatunek: komedia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Tocząca się w XIX-wiecznych Chinach opowieść o fikcyjnej erze wielkich wojen kuchennych. Podczas swoich podróży główny bohater spotyka nowych przyjaciół i rywali. A wszystko po to, aby stać się – wzorem swojej zmarłej matki – legendarnym kucharzem.

SHOKUGEKI NO SŌMA: SHIN NO SARA

studio: J.C. Staff gatunek: komedia, akcja
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Czwarty sezon szalonych perypetii młodych kucharzy z niezwykle prestiżowej akademii.

SHINCHŌ YŪSHA: KONO YŪSHA GA ORE TUEEE KUSE NI SHINCHŌ SUGIRU

studio: White Fox
gatunek: akcja, przygoda, fatntasy, komedia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Zwariowana opowieść fantasy, której główny bohater jest co prawda niezwykle silny, ale i nadmiernie ostrożny.

URASHIMASAKATASEN NO NICHIJŌ

studio: GAINAX Kyoto gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 12
czas trwania: 4 min

Lekka komedyjka o szkolnych przygodach czwórki przystojniaków, przedstawionych w stylu super deformed.

VAL X LOVE

studio: Hoods Entertainment gatunek: komedia, romans, ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Typowy samotnik otrzymuje misję: ocalić świat, walcząc u boku dziewięciu Walkirii.

WATASHI, NŌRYOKU WA HEIKINCHI DE TTE ITTA YO NE!

studio: project No.9 gatunek: akcja, przygoda, komedia, fantasy
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Komedia utrzymana w klimatach fantasy. Pośmiertne życzenie głównej bohaterki, aby w następnym życiu być zupełnie przeciętną osobą, nie do końca się spełniło.

Z/X: CODE REUNION

studio: Passione gatunek: przygoda, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Futurystyczna opowieść o pewnej akademii, której uczennice walczą z tajemniczymi bytami przybywającymi z dalekich światów.

PRZEGLĄD GORĄCYCH PREMIER W PIGUŁCE

ZIMA 2019-2020

A oto szybki przegląd premier anime z rozpoczynającego się sezonu, którym jak zwykle dokładniej zajmiemy się w kolejnym numerze!

22/7
studio: **A-1 Pictures** gatunek: **muzyka**

A3! SEASON SPRING & SUMMER
studio: **3Hz/P.A. Works** gatunek: **muzyka**

ARP Backstage Pass
studio: **Dynamo Pictures** gatunek: **muzyka**

BanG Dream! 3rd Season
studio: SANZIGEN gatunek: muzyka

Boku no Tonari ni Ankoku Hakaishin ga Imasu
studio: **EMT Squared** gatunek: **komedia**

Breakers
studio: **ALBACROW** gatunek: **sportowe**

Darwin's Game
studio: Nexus gatunek: akcja

Dorohedoro
studio: **MAPPA** gatunek: **akcja**

Eizōken ni wa Te wo Dasu na!
studio: Science SARU gatunek: komedia

Haikyū!! TO THE TOP
studio: Production I.G gatunek: sportowe

Hatena★Illusion
studio: Children's Playground Entertainment gatunek: akcja

Healin' Good ♥ Precure
studio: **Toei Animation** gatunek: **mahō shōjo**

Heya Camp△
studio: C-Station gatunek: komedia

Hōsekisho Richard-shi no Nazo Kantei
studio: Shuka gatunek: kryminał

Hulaing Babies★Petit
studio: **Gaina** gatunek: **komedia**

ID: INVADED
studio: **NAZ** gatunek: **kryminał**

Isekai Quartet 2
studio: **Studio PuYUKAI** gatunek: **komedia**

Kūtei Dragons
studio: **POLYGON PICTURES** gatunek: **akcja**

Infinite Dendrogram
studio: NAZ gatunek: fantasy

Ishuzoku Reviewers
studio: **Passione** gatunek: gatunek: **fantasy**

Itai no wa Iya nanode Bogyo-Ryoku ni Kyokufuri Shitai to Omoimasu
studio: SILVER LINK. gatunek: fantasy

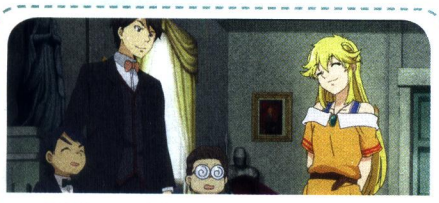
Jibaku Shōnen Hanako-kun
studio: Lerche gatunek: komedia

Koisuru Asteroid
studio: Doga Kobo gatunek: okruchy życia

Magia Record: Mahō Shōjo Madoka★Magica Gaiden
studio: Shaft gatunek: dramat

Kyokō Suiri

studio: **Brain's Base** gatunek: **horror**



Majutsushi Orphen Hagure Tabi

studio: DEEN gatunek: fantasy

Murenase! Shiiton Gakuen

studio: Gokumi gatunek: komedia

Natsunagu!

Studio: ? gatunek: **okruchy życia**

Nekopara

studio: Felix Film gatunek: romans

number24

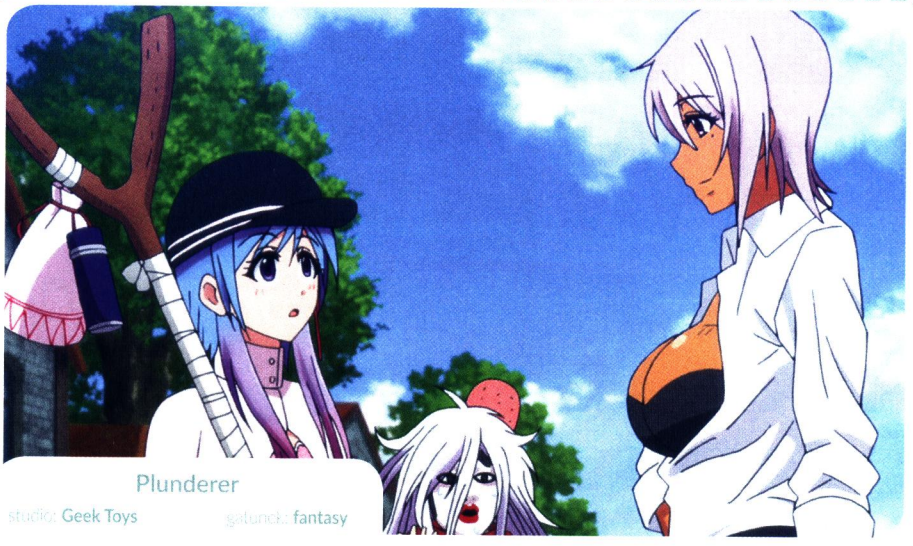
studio: PRA gatunek: sportowe

Oda Cinnamon Nobunaga

studio: Pierrot gatunek: komedia

Oshi ga Budōkan Ittekuretara Shinu

studio: 8-bit gatunek: muzyka



Plunderer

studio: Geek Toys gatunek: fantasy

Rikei ga Koi ni Ochita no de Shōmeishitemita

studio: Zero-G gatunek: komedia

Show By Rock!! Mashumairesh!!

studio: Kinema Citrus gatunek: muzyka

Runway de Waratte

studio: Ezo'la gatunek: okruchy życia

Somali to Mori no Kamisama

studio: Satelight gatunek: fantasy

Yōkai Watch Jam: Yōkai Gakuen Y – N to no Sōgū

studio: **Oriental Light and Magic** gatunek: **komedia**

pet

studio: Geno Studio gatunek: dramat

Toaru Kagaku no Railgun T

studio: J.C. Staff gatunek: akcja

Uchitama?! Uchi no Tama Shirimasenka?

studio: MAPPA/Lapin Track gatunek: okruchy życia

Yatogame-chan Kansatsu Nikki 2 Satsume

studio: Saetta gatunek: komedia

Zenonzard THE ANIMATION

studio: **8-bit** gatunek: **s.f.**

かわいい ホット ニュース

KAWAII HOTTO NEWS

Redaguje: Marcin Świętoniewski

DARWIN'S GAME

Darwin's Game **rozpoczyna się w zgodzie z najbardziej znanym kanonem rozrywki sensacyjnej – od trzęsienia ziemi. Pierwszego trupa mamy już w okolicy trzeciej minuty, w jakieś półtorej minuty później natomiast w dość interesujący sposób dowiadujemy się, że nie był on jedyny minionej nocy...**

Chodzi o tytułową grę, która polega na zabijaniu ludzi w środowisku nieco przypominającym ***augmented reality*** – czyli taki trochę brutalniejszy *Pokémon GO*. A sceny ukazujące efekty owej brutalności i przemocy ponuro nęcą swoją dość realistyczną widowiskowością. Na tyle, że niekiedy bywają cenzurowane, choć nie do przesady – sama krew chlusta fontannami i ma nawet w miarę właściwy kolor. Widz będzie mógł także liczyć na nieoczekiwane twisty fabularne poprzez szybkie, aczkolwiek nie do końca zrozumiałe póki co, zmiany sytuacji na planszy; nie zabraknie też dramatu.

Całość jest podlana odrobiną czystej fantastyki, np. kontrolowane wyłącznie siłą woli, zachowujące się niczym węże, łańcuchy. Zapowiada się zresztą ognisty romans z ich właścicielką, choć po scenach sypialnianych z pierwszego odcinka wygląda on raczej na dosyć jednostronny. Osobiście przeszkadzało mi niepotrzebne przeciąganie scen, choćby poprzez dłużące się dialogi lub przemyślenia postaci, mające miejsce nawet w środku gorącej akcji. Protagonista też chwilami nie zachwycał swoją bystrością – pojęcie rzeczy oczywistych zajęło mu aż pół odcinka. Szczerze mówiąc, ten prawie godzinny premierowy special (podobnie było w przypadku niedawnego ***Lost in Space***) generalnie trochę mi się dłużył.

Nie jest źle, ale też i nie czuję się jakoś szalenie porwany. Pytanie, czy po powrocie do standardowego czasu trwania epizodów akcja przyspieszy, czy też będzie to dokładnie ta sama formuła podana po prostu w mniejszych dawkach? Pozostaje zatem obserwować rozwój akcji.

Darwin's Game
Rodzaj: TV | Gatunek: shōnen, akcja, thriller
Liczba serii/odcinków: 11 | Produkcja: © FLIPFLOPs（秋田書店）／ダーウィンズゲーム製作委員会
Strona oficjalna: darwins-game.com
Twitter: d_game_official | Data premiery: 3.01.2020

KYOKŌ SUIRI

Sytuacja życiowa 17-letniej Kotoko jest nie do pozazdroszczenia. Jako dziecko dziewczyna została porwana przez yōkai i wróciła pozbawiona nogi oraz oka. Od tamtej pory potrafi komunikować się z pozaziemskimi bytami – zarówno tymi życzliwymi, jak i tymi stwarzającymi zagrożenie. W dodatku Kotoko jest zakochana w Kurō, ale nie próbuje nic z tym zrobić. Aż pewnego razu los stwarza ku temu okazję, stawiając na drodze jej westchnień prawdziwego yōkai. Bohaterowie znajdują wspólny język i, zbliżeni do siebie poprzez podobną dawkę przykrych życiowych doświadczeń, postanawiają wspólnie rozwiązywać kolejne tajemnicze wypadki. Innymi słowy, będziemy mieli do czynienia z komediowym romansem w lekkim klimacie horroru.

Po obejrzeniu wyłącznie samego trailera dość trudno jednoznacznie stwierdzić, jak porozkładają się akcenty pomiędzy poszczególnymi wątkami, ale całość robi raczej pozytywne wrażenie. Pozostaje tylko zaczekać na premierę, a następnie dać szansę, jeśli ktoś lubi tego typu opowieści. Serial jest adaptacją wciąż wydawanej od 2015 roku mangi, która z kolei powstała w oparciu o również publikowane do dziś nowelki z 2011 roku.

KYOKŌ SUIRI
Rodzaj: TV | Gatunek: komedia, romans, horror, tajemnica | Liczba serii/odcinków: nieokreślona
Produkcja: © 城平京・片瀬茶柴・講談社／虚構推理製作委員会 | Strona oficjalna: kyokousuiri.jp
Twitter: kyokou_suiri | Data premiery: 11.01.2020

烏野高校排球部、いざ全国の舞台へ——!!

HAIKYŪ!! TO THE TOP

Bardzo długo, bo prawie cztery lata, przyszło czekać fanom siatkarskich wyczynów duetu Hinata plus Kageyama na kolejny występ ich ulubieńców. Po trzech seriach telewizyjnych z lat 2014-2016, kilku OVA oraz filmach podsumowujących poszczególne sezony, nareszcie pora na pełnoprawną kontynuację. O samej fabule nie wiadomo zbyt wiele. Z trailerów można wywnioskować tyle, że Kageyama wyjedzie na niezwykle ważne zgrupowanie treningowe, a pozbawiony swojego personalnego settera Hinata zacznie mieć problem z utrzymaniem dotychczasowej pozycji w drużynie. Jako fan niniejszego tytułu, jestem pewien, że pojawi się dużo znanego z poprzednich odsłon dobrego humoru oraz zwyczajowo trzymające w napięciu, widowiskowe pojedynki pod siatką. Serial będzie podzielony na dwie części – premierę drugiej wyznaczono na sezon letni, czyli na lipiec.

HAIKYŪ!! TO THE TOP
Rodzaj: TV | Gatunek: sportowe
Liczba serii/odcinków: nieokreślona
Produkcja: © 古舘春一／集英社・「ハイキュー!!」製作委員会・MBS
Strona oficjalna: haikyu.jp | Twitter: animehaikyu_com
Data premiery: 10.01.2020

DOROHEDORO

Bohaterowie o nietypowych głowach chyba zaczynają robić się popularni. Za nami dopiero co zakończony pierwszy sezon *No Guns Life*, a tu tymczasem na horyzoncie kolejny serial o podobnej tematyce. Jednak o ile wspomnianej pozycji bliżej było do klasycznego cyberpunka, tak w niniejszym wypadku zapowiadają się raczej steampunkowe klimaty. Fabuła opowiada o niejakim Kaimanie, któremu jakiś wredny mag zafundował głowę jaszczura. I znowu, podobnie jak w *No Guns Life*, bohater cierpi na amnezję, nie pamiętając, kto i dlaczego tak go potraktował. Urządza zatem wraz ze swoją towarzyszką polowanie na wszystkich magów, licząc na odczynienie klątwy po zlikwidowaniu tego właściwego. Naraża się tym na gniew ich przywódcy, który wysyła przeciwko niemu armię czyścicieli. Tyle w kwestii fabuły, a co jeszcze można powiedzieć o samym serialu na podstawie trailerów? Cóż – na pewno będzie krwiście, a i nie powinno zabraknąć odrobiny czarnego humoru. Jako materiał źródłowy służy tutaj 23-tomowa manga Q Hayashidy, a za jej ekranizację odpowiedzialne jest studio MAPPA, mające na swoim koncie między innymi takie tytuły jak *Teekyu*, *Zankyō no Terror* czy *Ushio to Tora*.

Dorohedoro
Rodzaj: TV | Gatunek: fantasy, horror, akcja, komedia
Liczba serii/odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 2020 林田球・小学館／ドロヘドロ製作委員会 | Strona oficjalna: hdorohedoro.net
Twitter: dorohedoro_PR | Data premiery: 12.01.2020

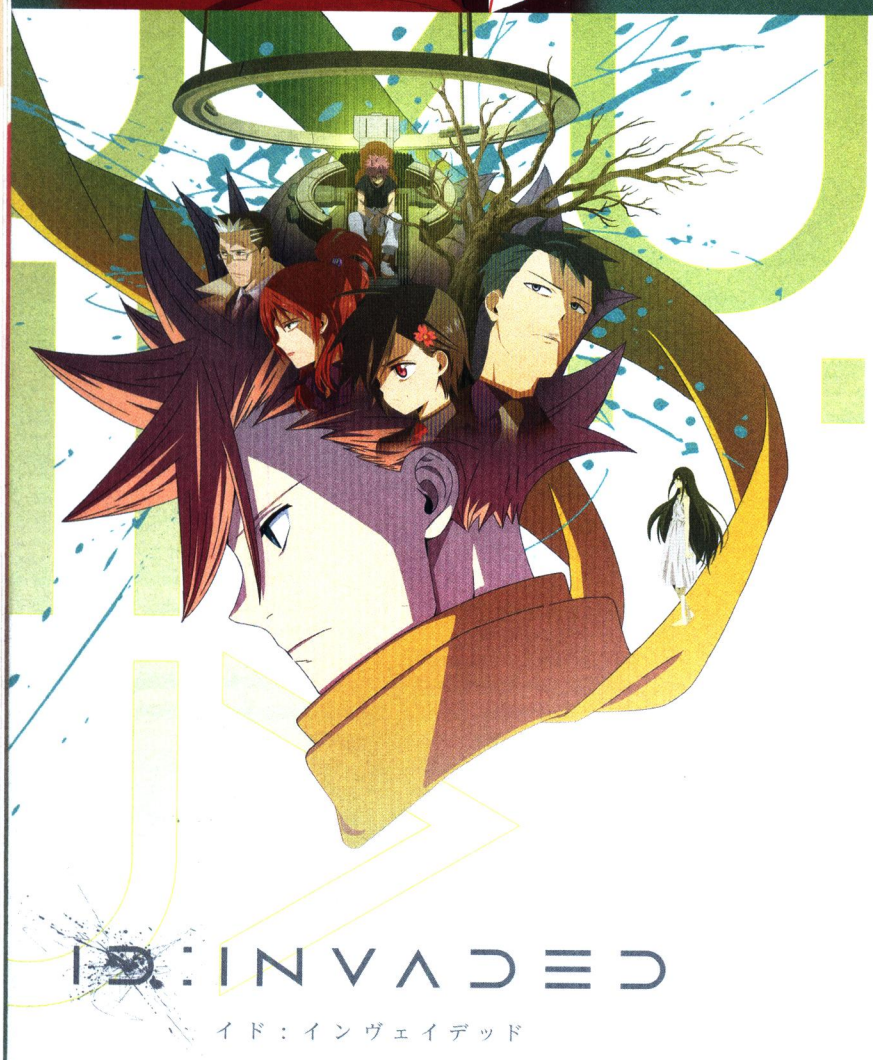
PLUNDERER

Akcja *Plunderera* osadzona jest w postapokaliptycznym świecie. Ludzie mają na swoich ciałach liczniki, które mierzą „wartość" ich egzystencji. Pokazywana przez nie liczba może oznaczać wiele rzeczy – przykładowo, liczbę osób, którym smakuje nasza kuchnia, albo – jak w przypadku głównej bohaterki – liczbę przebytych kilometrów. Gdy owa „wartość" spadnie do zera, dana osoba zostaje zesłana do mistycznej Otchłani, z której nigdy nie powraca. To właśnie przydarzyło się matce protagonistki. Ostatnim życzeniem zaginionej było, aby dziewczyna odnalazła legendarnego bohatera z czasów wojny. Zgodnie z jej wolą, Hina wyrusza w podróż, a podczas poszukiwań spotyka dziwnego, zamaskowanego rycerza, którego „wartość" wynosi -999...

Pachnie to wszystko osadzonym w klimatach fantasy romansem z obowiązkową dawką komedii. Oprócz tego widz może także liczyć na widowiskową akcję przyjmującą postać pojedynków. Poza nimi do kontemplowania kolejnych przygód bohaterów powinny też zachęcać ładnie zaokrąglone ;) panienki oraz inne rozmaite elementy ecchi. I w sumie – czemu nie, jeśli tylko owe elementy nie wysuną się zbytnio na pierwszy plan, to jest nadzieja.

Serial oparto na mandze autorstwa Sū Minazuki, a za jej ekranizację odpowiada młodziutkie studio Geek Toys, mające na swoim koncie zaledwie dwie inne pozycje: *RErideD: Tokigoe no Derrida* oraz *Kawaikereba Hentai demo Suki ni Natte Kuremasu ka?*.

Plunderer
Rodzaj: TV | **Gatunek:** fantasy, akcja, przygoda, komedia, dramat, romans, ecchi | **Liczba serii/odcinków:** 24
Produkcja: © 2020 水無月すう／KADOKAWA／プランダラ製作委員会 | **Strona oficjalna:** plunderer-info.com
Twitter: plundereranime | **Data premiery:** 8.01.2020



ID:INVADED

ID:INVADED to bez dwóch zdań jedna z najciekawiej zapowiadających się produkcji bieżącego sezonu. Mieliśmy już kryminał, w którym dochodzenie przeprowadzano na podstawie odczytów ostatnich wspomnień tuż sprzed momentu zgonu, pobieranych wprost z mózgu denata. Tym razem będzie nie mniej odlotowo, gdyż akcja przeniesie się bezpośrednio do podświadomości zarówno morderców, jak i ich ofiar. Zdradzić coś więcej to zepsuć potencjalnemu widzowi kawałek niezłej zabawy w odkrywanie zasad rządzących światem przedstawionym na ekranie.

Największa frajda płynąca z początkowych dwóch odcinków polega właśnie na samodzielnych próbach odnalezienia się w gąszczu – chwilami szokujących – informacji, jakimi jesteśmy zasypywani. Dlatego na razie wystarczy powiedzieć, że całość – pomimo względnie wysokiego poziomu złożenia i abstrakcji – wydaje się spójna oraz dość logicznie przemyślana.

Na korzyść niniejszego tytułu przemawia też umiejętnie budowane napięcie do spółki z dobrze zrealizowaną warstwą wizualną. ID:INVADED zdecydowanie ma potencjał na stanie się – co najmniej – mocnym tytułem, ale dopiero czas pokaże, czy w pełni z tej możliwości skorzysta. Wszak sporo było już produkcji o nietypowej i oryginalnej tematyce, które nawet pomimo niezłego startu, koniec końców załamywały się pod swoim własnym ciężarem. Ciekawe, jak będzie tym razem.

ID:INVADED
Rodzaj: TV | **Gatunek:** akcja, dramat, kryminał, s.f.
Liczba serii/odcinków: nieokreślona | **Produkcja:** © IDDU/ID:INVADED Society
Strona oficjalna: id-invaded-anime.com | **Twitter:** idinvadedanim
Data premiery: 5.01.2020

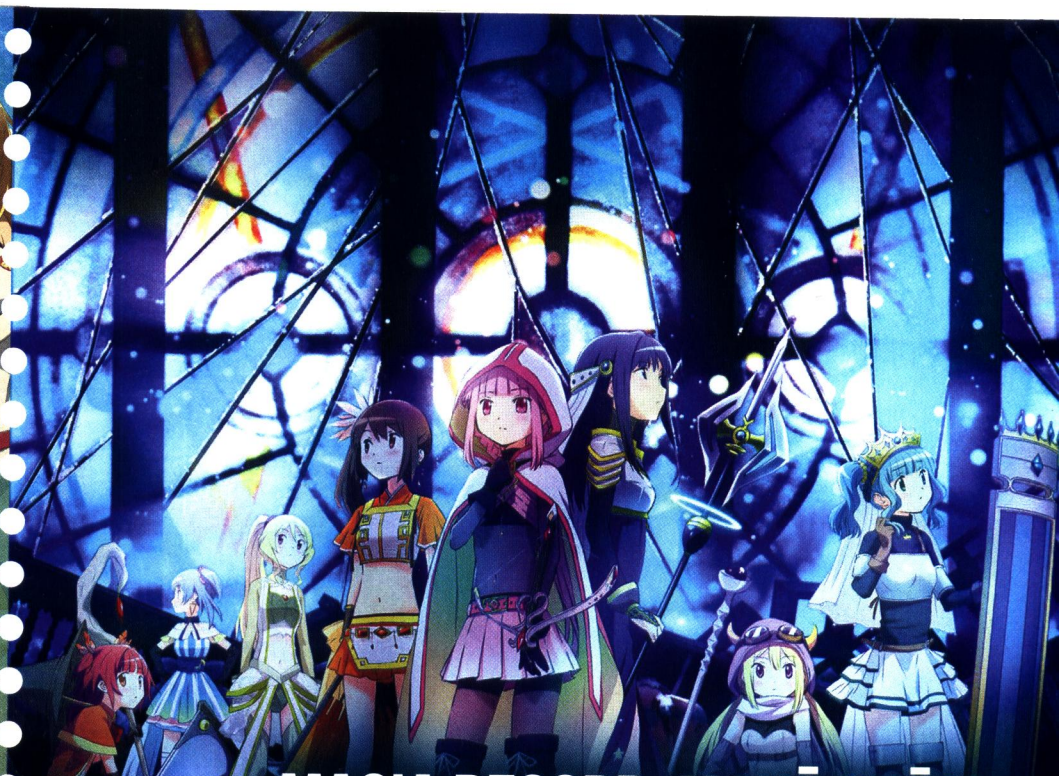
TOARU KAGAKU NO RAILGUN T

Wszystko zaczęło się ponad 10 lat temu, za sprawą przygód pewnej loli zakonnicy, będącej żywą biblioteką wszelakich ksiąg zakazanych. Potem byliśmy jeszcze kilkukrotnie zapraszani do odwiedzenia Academy City – miasta pełnego esperów o bardzo różnorakich mocach oraz zrzeszających ich rozmaitych organizacji.

Zupełnie niedawno mieliśmy okazję bliższego zapoznania się z przygodami potrafiącego manipulować wektorami Acceleratora, kontrolująca elektryczność Misaka gościła na naszych ekranach już dwukrotnie. I chyba to właśnie ona cieszy się największą popularnością odbiorców, gdyż powraca po raz kolejny. Oczywiście w swoim zwyczajowym towarzystwie: nie zabraknie totalnie zadurzonej w niej Kuroko, spokojnej Uiharu ani gorącokrwistej Saten.

Na tym z pewnością nie kończy się lista znanych i lubianych postaci, jakie jeszcze będziemy mogli sobie przypomnieć, a i na brak nowych twarzy nie powinniśmy narzekać. Misaka znowu postrzela ze swojego railguna, a Kuroko z pewnością nie odpuści dalszego kombinowania, jak by tu wreszcie dobrać się do jej wdzięków – czego więcej do szczęścia potrzeba? Tym bardziej że odpowiedzialny za poprzednie odsłony serii Tatsuyuki Nagai pozostaje na stanowisku reżysera, a na ścieżce dźwiękowej znowu posłuchamy zespołu fripSide.

Toaru Kagaku no Railgun T
Rodzaj: TV | **Gatunek:** akcja, s.f., komedia supermoce | **Liczba serii/odcinków:** 25
Produkcja: © 2018 鎌池和馬 ／冬川基 KADOKAWA ／PROJECT-RAILGUN T
Strona oficjalna: toaru-project.com/railgun_t
Twitter: toaru_project | **Data premiery:** 10.01.2020



MAGIA RECORD: MAHŌ SHŌJO MADOKA ★ MAGICA GAIDEN

W roku 2011 został wyemitowany pewien niepozorny na pierwszy rzut oka serial. Przed jego bohaterkami pojawiał się nagle pewien słodziutki futrzak i obiecywał im spełnienie każdego, nawet najwymyślniejszego życzenia. Oczywiście nie za darmo... Ceną była konieczność stania się lokalną *mahō shōjo* i zwalczania dziwnych bytów zwanych *Wiedźmami*. I tutaj właśnie kończyła się niepozorność owego serialu...

Jak się szybko okazywało, bycie bohaterką to naprawdę niebezpieczny i ciężki kawałek chleba. Zginąć dało się natychmiastowo, na wiele sposobów – nierzadko z ręki koleżanki po fachu. Ponadto życiowa energia zużywała się podczas walki i trzeba było zwycięzać, aby móc ją uzupełniać, gdyż jej kompletny brak groził przemianą w *Wiedźmę*. W ten oto sposób owa okrutna gra toczyła się w nieskończoność.

Wspomniany serial cechował niepowtarzalny, mroczny klimat, wspaniała muzyka Yuki Kajiury oraz spora dawka typowej dla studia Shaft wizualnej psychodelii. Nic zatem dziwnego, że szybko stał się hitem. Podczas ostatnich lat pojawiło się nawet kilka tytułów usiłujących w taki czy inny sposób skopiować niniejszą formułę, ale żaden nie miał najmniejszych szans w starciu z oryginałem.

Czy dziejąca się w tym samym świecie opowieść poboczna, oparta na grze z urządzeń mobilnych i pecetów, zdoła zmienić tę sytuację? Można się nad tym zastanowić, gdyż poza ekipą bohaterek zmianie uległ także scenarzysta – nie jest to już odpowiedzialny za oryginalną *Madokę* Gen Urobuchi. Podobnież i muzyka nie wyjdzie spod ręki mistrzyni nastrojów – Kajiury. Jedyne, co wciąż pozostało na swoim miejscu, to słodziutki futrzak obiecujący spełnić absolutnie każde życzenie, *mahō shōjo* niezmordowanie zwalczające *Wiedźmy* oraz spora dawka typowego dla studia Shaft wizualnego szaleństwa. Tym razem fabuła będzie obracała się wokół tajemniczej plotki, dotyczącej sposobu przerwania ponurego cyklu przerabiania nastolatek na *Wiedźmy* lub pozbawiania ich życia. Co z tego wyniknie, dowiemy się już wkrótce!

Magia Record: Mahō Shōjo Madoka★Magica Gaiden
Rodzaj: TV | **Gatunek:** mahō shōjo, dramat, psychologiczne, thriller
Liczba serii/odcinków: 13 | **Produkcja:** © Magica Quartet/Aniplex・Magia Record Anime Partners | **Strona oficjalna:** anime.magireco.com
Twitter: magireco **Data premiery:** 4.01.2020

KIMETSU NO YAIBA

きめつのやいば

鬼滅の刃

DEMON SLAYER

2 GRUDNIA 2019 WYDAWNICTWO SHUEISHA OGŁOSIŁO DODRUK OSIEMNASTEGO TOMU *KIMETSU NO YAIBA* I NIE BYŁOBY W TYM NICZEGO ZASKAKUJĄCEGO – W KOŃCU OBECNIE TO JEDEN Z NAJGŁOŚNIEJSZYCH TYTUŁÓW – GDYBY NIE TO, ŻE PREMIERĘ WYZNACZONO DOPIERO NA 4 GRUDNIA. DOSZŁO WIĘC DO SYTUACJI WYJĄTKOWEJ: CAŁY PIERWSZY NAKŁAD ROZSZEDŁ SIĘ JUŻ NA ETAPIE PRZEDSPRZEDAŻY. CO STOI ZA TAK SPEKTAKULARNYM SUKCESEM TEJ NARYSOWANEJ PRZEZ KOYOHARU GOTŌGE HISTORII? Z PEWNOŚCIĄ NIE TYLKO FABUŁA, CIEKAWE POSTACIE CZY RYSUNKI I ANIMACJA. RÓWNIE ISTOTNY OKAZAŁ SIĘ KONTEKST.

Jarosław Kowal

Kimetsu no Yaiba
Rodzaj: serial TV
Gatunek: akcja, przygodowe, historyczne
Liczba odcinków: 26
Produkcja: © 吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable

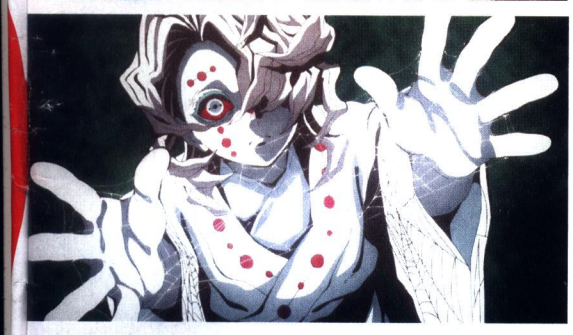
Anglojęzyczna strona oficjalna.

Japońska strona oficjalna.

SKĄD TA POPULARNOŚĆ?

Pewnego mroźnego dnia **Tanjiro Kamado** wraca do domu i zastaje niemal całą rodzinę rozszarpaną przez demony. Przeżyła tylko młodsza siostra, która jednak utraciła człowieczeństwo. Wkrótce obydwoje przechodzą trening, stają się Zabójcami Demonów, a następnie ruszają w podróż, podczas której rozwiązują problemy napotkanych ludzi. Lecz ciąży nad nimi także priorytetowa misja – uzdrowienie **Nezuko** i ewentualnie uratowanie świata. To wszystko. Tak można w skrócie opisać całą fabułę *Kimetsu no Yaiba* i na pewno wielu będzie to przypominało po prostu kolejny nieszczególnie oryginalny shōnen z oczywistymi podobieństwami do chociażby ***Blue Exorcist***, ***Rurōni Kenshin*** czy nawet ***Fullmetal Alchemist***.

A zatem skąd tak wielka popularność tej wręcz schematycznej historii? Najbanalniejszym wyjaśnieniem wydają się tu działania samego wydawcy. Przypomnijmy, że wydawnictwo **Shueisha** publikuje znany na całym świecie magazyn ***Weekly Shōnen Jump***, na którego łamach trwa walka o czytelniczki i czytelników. Kolejne serie znikają z łamów, a w ich miejsce pojawiają się kolejne tytuły, jednak jest ich znacznie



mniej. I to właśnie *Kimetsu no Yaiba* zapewnia względną stabilizację jako gwiazda napędzająca sprzedaż kolejnych numerów. Nic więc dziwnego, że Shueisha ze szczególną troską pielęgnuje swoją „dojną krowę" i wszelkimi dostępnymi środkami próbuje zwiększyć jej popularność.

W PROSTOCIE SIŁA

Jednak nie popadajmy w skrajności w wyciąganiu wniosków, bo dodać też trzeba, że na nic by się zdały marketingowe wygibasy, gdyby produkt sam w sobie nie przejawiał walorów umożliwiających przyciągnięcie szerokiego grona publiczności. A jednak można obejrzeć cały sezon *Kimetsu no Yaiba* i dalej zachodzić w głowę, czym ów walor jest i dlaczego tak trudno oderwać się od tego serialu. Gotōge oraz realizujące ekranizację studio **Ufotable** nie zastosowali ani hipnozy, ani podprogowego przekazu, ich metoda jest banalnie prosta – przywrócenie klasycznego, powszechnego na przełomie XX i XXI wieku, sposobu narracji. Nie ma tutaj zawiłej intrygi rodem z *Ataku tytanów*, nie ma samoświadomego żartowania z konwencji na wzór *One-Punch Mana*, nie ma nawet totalnego pogrążenia w szaleństwie jak w *JoJo's Bizarre Adventure*. Jest walka dobra ze złem, która – choć dość oczywista i wzbudzająca skojarzenia z najdawniejszymi baśniami dowolnej kultury – nigdy nie popada w irytujący banał, co jest zasługą przede wszystkim głównych bohaterów.

Tanjiro raczej nie wykrzykuje nazw swoich ataków, co najwyżej pomyśli je; nie zaczyna jako słabeusz, który musi pokonać niezliczone trudności, by stanąć twarzą w twarz z *prawdziwym* wrogiem; nie ma wesołkowatej i beztroskiej natury (inaczej pisząc: nie jest niezbyt rozgarniętym dzieciakiem, któremu tylko walka w głowie), i przede wszystkim nie pochłania dziesiątek kilogramów potraw wszelakiego rodzaju w każdej wolnej chwili. Z podobnych kontrastów skonstruowana jest Nezuko – niby typowa drugoplanowa postać kobieca, a jednak nigdy jej umiejętności nie zostają sztucznie umniejszone tylko po to, by mogła wejść w rolę bezbronnej ofiary, którą główny bohater musi uratować. Nie ma też tendencji do przyjmowania nienaturalnego grymasu pełnego gniewu i bicia niesfornego brata przy pierwszej lepszej okazji wyłącznie dla walorów humorystycznych. I to właśnie ten bardzo przyziemny duet i panujące relacje wewnątrz niego z czasem stają się największym atutem *Kimetsu no Yaiba*.

NAJSYMPATYCZNIEJSZE RODZEŃSTWO NA ŚWIECIE

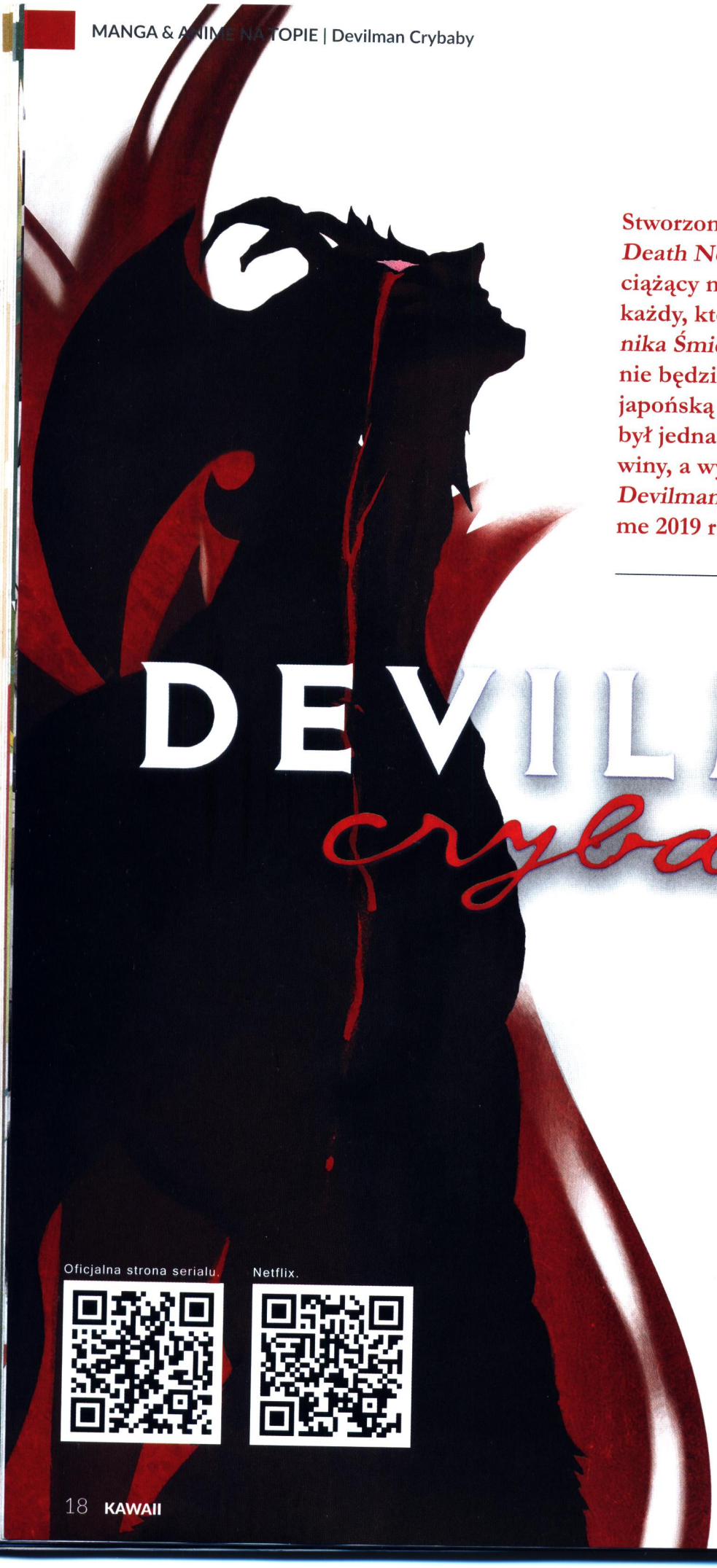
Czego pragnie typowy nastolatek wybrany na głównego bohatera mangi/anime shōnen? Zazwyczaj pokonać coraz to silniejszych wrogów i stać się najpotężniejszym w wybranej dziedzinie. Tanjiro Kamado ulepiony jest jednak z zupełnie innej gliny, to – najprościej rzecz ujmując – fajny chłopak. Nie zależy mu na poklasku i zostaniu najlepszym Zabójcą Demonów na świecie; on chce jedynie spokoju i ratunku dla siostry, a tak osobiste pobudki natychmiast wzbudzają znacznie głębsze emocje u odbiorców. Być może ta szczególna wrażliwość bierze się z tego, że **Koyoharu Gotōge jest kobietą** i nawet jeżeli nieintencjonalnie zapragnęła stworzyć nieco innego, choć wciąż pozytywnego bohatera (a to właśnie tym *dobrym* najtrudniej nadać interesujące rysy – *czarny charakter* czy *antybohater* zawsze mają ułatwioną sprawę ze względu na swoją *mroczną przeszłość*), w naturalny sposób uwolniła go od infantylności.

Jeszcze ciekawsza jest w tym kontekście Nezuko – jako pół człowiek i pół demon jest kompletnie wolna od posłuszeństwa i słabości, jakie charakteryzuje typową bohaterkę shōnen. Nawet postacie o takim temperamencie jak Chi Chi z *Dragon Balla* zawsze prędzej czy później zostają uwięzione przez gary, pieluchy albo w najlepszym wypadku zaślepiającą miłość, która przemienia je w cheerleaderki. Nezuko jest z kolei dzikim żywiołem i chociaż zdarzają się odcinki, w których w ogóle się nie pojawia, to za każdym razem, gdy tylko trafia na ekran, kradnie całą uwagę widza.

WALKA I EMPATIA

Tak skonstruowane postacie okazują się wyjątkowo sympatyczne, wręcz godne naśladowania, a w zazwyczaj skupionych na akcji i widowiskowych pojedynkach shōnenach na ogół próżno szukać takich wzorców. Nie oznacza to bynajmniej, że *Kimetsu no Yaiba* jest historią obyczajową pozbawioną ciekawych starć. Wręcz przeciwnie – choreografie są znakomite, niektóre walki wyjątkowo brutalne, a animacja studia Ufotable stoi na nieprzeciętnie wysokim poziomie. Istnieje tutaj jednak **zdrowa równowaga pomiędzy akcją a treścią** – niemal każdy pokonany przeciwnik ujawnia swoją przeszłość, pozwala rozwinąć współczucie i subtelnie zaciera obowiązkowy dla tego typu historii podział na krystalicznie czyste dobro i zepsute do szpiku kości zło.

Kimetsu no Yaiba nie jest pozbawione wad – osobowości niektórych drugoplanowych postaci zostały ledwo naszkicowane, a środek sezonu ma wyraźnie wolniejsze tempo, co jest jednak stałą tendencją niemal wszystkich, także zachodnich, seriali – a jednak w swojej kategorii deklasuje niemalże całą konkurencję. Od 18 marca polscy czytelnicy będą mogli poznać tę historię również w wersji papierowej – tego dnia nakładem wydawnictwa Waneko do sklepów trafi pierwszy z (jak dotąd) osiemnastu tomów. Szykuje się zatem niezła akcja.



Stworzona przez Netflix aktorska adaptacja *Death Note*, była niczym grzech pierworodny ciążący na serwisie streamingowym. Chyba każdy, kto obejrzał tę nieporadną wersję *Notatnika Śmierci*, miał szczerą nadzieję, że Netflix nie będzie przejawiał dalszego zainteresowania japońską sztuką komiksu i animacji. Nasz osąd był jednak przedwczesny. Netflix odkupił swe winy, a wyprodukowany na jego zlecenie serial *Devilman Crybaby* to jedno z najlepszych anime 2019 roku.

Dawid Biel

Oficjalna strona serialu.

Netflix.

Akira Fudo to zwyczajny chłopak. Nieśmiały, niezbyt wysportowany, przesadnie emocjonalny, no i zakochany po uszy w **Miki** – atrakcyjnej i popularnej przyjaciółce z dzieciństwa. Ale od czasu do czasu pojawia się w życiu Akiry ktoś nadzwyczajny. Inny przyjaciel z dzieciństwa – **Ryo Asuka**. Ryo jest całkowitym przeciwieństwem Akiry – jasnowłosy młodzieniec to nieco chłodny i zdystansowany geniusz. Pewnego dnia odnajduje naszego bohatera i opowiada mu o swoich odkryciach dokonanych głęboko w amazońskiej dżungli. O pradawnych demonach, żyjących pośród nas i czyhających na nasze życie. O tym, że ludzkość musi się o nich dowiedzieć i podjąć z nimi walkę. Akira nie domyśla się jeszcze, że przyjaciel użyje go, by stworzyć hybrydę – demona z ludzkim sercem, niezwyciężoną bestię, zdolną wszakże do miłości i współczucia. Pół człowieka, pół diabła. Bicz na piekielny pomiot. I do tego beksę.

Szok, jaki przeżyje Akira, jest jednak niczym wobec szoku, jakiego dozna widz sięgający po to anime. Pierwszym i nieuchronnym wstrząsem będzie zetknięcie się z nieco dziwacznym, a na pewno bardzo oryginalnym stylem animacji. Tworząc wizualną stronę serialu, studio **Science Saru** podjęło

kilka naprawdę odważnych decyzji. Tak odważnych, że choć świetnie współgrają z wymową dzieła, mogą na początku odstraszyć widza przyzwyczajonego do bardziej tradycyjnej kreski.

Odnalazłem w tym anime ślady rotoskopii przywodzące na myśl klasyki zachodniej animacji takie jak ***Heavy Metal***. Ale jeszcze silniejszym źródłem inspiracji było tu ekspresjonistyczne kino z początków XX wieku. Oglądając serial, dostrzegamy echa obrazów, takich jak *Gabinet doktora Cagliari* czy *Nosferatu*, i celowe odejście od realizmu przedstawionego świata. *Devilman Crybaby* unika sztywnego trzymania się jednej konwencji w rysunku. Zmieniają się kształty i proporcje bohaterów, perspektywa i liczba detali pozostaje kwestią czysto umowną. Chwilami anime sprawia wrażenie niedopracowanego, innym znów razem zaskakuje przywiązaniem do szczegółów. Wszystko w służbie ekspresji. Wszystko dla wywołania w widzu emocjonalnej reakcji.

Ale styl animacji to tylko pierwszy szok. Drugi następuje chwilę potem, gdy już w pierwszym odcinku serial epatuje przemocą i seksem. Celowo piszę o epatowaniu, bo *Devilman Crybaby* nie serwuje nam golizny i urywanych łbów w przekonaniu, że spodoba się to widzowi. To nie zachęta do oglądania ani przyjemne doznanie estetyczne. Przeciwnie, anime ukazuje te elementy z ogromnym przejaskrawieniem, w sposób, który ma nas wytrącić z poczucia komfortu, zniesmaczyć, obezwładnić demonicznymi ekscesami. Wszystko po to, by poczucie obcości demonów, ale także zagrożenie dla naszych bohaterów, było jak najbardziej realne.

Szokująca będzie również tematyka, czy może raczej to, w jaki sposób serial porusza i przenosi na ekran kwestie kontrowersyjne i drażliwe, bo dotykające wierzeń religijnych. W sposobie patrzenia Japończyków na chrześcijaństwo jest coś jednocześnie fascynującego i chyba trochę obrazoburczego. To rodzaj zewnętrznej perspektywy, spojrzenia wnikliwego, ale nieobarczonego kulturową spuścizną i wychowaniem (główne nurty chrześcijaństwa wyznaje w Japonii niewiele ponad 1% mieszkańców). Umiejętność podejścia do historii opowiadanych w Biblii czy apokryfach jak do mitów i legend podlegających reinterpretacji na pewno zaszokuje niejednego odbiorcę. Mnie brak skrępowania w adaptowaniu i modyfikowaniu chrześcijańskich wierzeń dziwnie kojarzył się z *Rajem Utraconym* Johna Miltona. A to ogromna – choć ostrożna – rekomendacja. Przypuszczam, że o to chodziło zarówno twórcom anime, jak i **Go Nagai**, autorowi mangi, na której oparty jest serial.

Tylko że to nie koniec. Bo gdy odzyskamy już równowagę po pierwszych wstrząsach, jakie nam *Devilman Crybaby* zafunduje, przyjdzie pora na wstrząs ostateczny, wynikający z kierunku, jaki obiera ta historia. Po pierwszych odcinkach można mieć złudzenie, że oglądamy dojrzały, kontrowersyjny, ale jednak w swej istocie znany nam typ serialu akcji, w którym dobro walczy ze złem, a dzielny Akira pokonuje demony, broniąc ludzkości. Anime korzysta z wszystkich chwytów tej konwencji, na czele ze sprytnym anonsowaniem potężnych wrogów i patetycznymi deklamacjami na temat ludzkiego serca Devilmana oraz konieczności chronienia niewinnych. Nie byłoby w takim ujęciu tematu nic złego, ba, w konwencji tej można zmieścić naprawdę inteligentne przesłanie i ciekawe historie – czego najlepszym przykładem jest recenzowane również w tym numerze anime ***Parasite -the maxim-***.

Tyle tylko, że *Devilman Crybaby* idzie dalej. Po kilku zwrotach akcji oglądamy dzieło zupełnie innego kalibru. Nie serial o licealiście z ciałem demona, ale przepełnioną bólem i lękiem apokaliptyczną opowieść o przyjaźni, miłości i zdradzie. *Devilman Crybaby* jest dziełem wyjątkowo odważnym. I sądzę, że ryzyko, jakie podjęli twórcy, zaowocowało czymś autentycznie wybitnym, ujmującym fantastyczną muzyką, wyjątkowymi obrazami oraz nietuzinkową historią.

Trzeba jednak powiedzieć, że nie jest to historia łatwa w odbiorze. *Devilman Crybaby* targa emocjami widza. To nie jest anime, które ogląda się dla poprawienia sobie samopoczucia. I na pewno nie jest to serial stworzony dla widzów niepełnoletnich. To studium ludzkiej natury. Historia pełna bólu i straty. Sposób na przeżycie swoistego katharsis. A może – używając biblijnej metafory – drzewo poznania dobra i zła. Sięgacie po jego owoce na własną odpowiedzialność.

Ki diabeł?

Devilman Crybaby jest adaptacją stworzonej w latach **1972-73** mangi ***Devilman*** autorstwa **Go Nagai**. Serial dokonał licznych zmian w stosunku do oryginalnego dzieła, widocznych przede wszystkim w ostatnich odcinkach, w których wydarzenia pędzą na złamanie karku, pomijając znaczną część komiksowej historii. Pomimo pewnych modyfikacji fabularnych oraz przeniesienia akcji z lat 70. do współczesności *Devilman Crybaby* pozostaje wierny przesłaniu mangi. Nie jest jednak jedyną adaptacją.

Jeszcze w latach 70. powstał **39-odcinkowy serial** anime na motywach tej mangi. Wątki z komiksu poruszały też **dwie późniejsze produkcje OVA** oraz **film aktorski**, który miał swą premierę w 2004 roku. Ten ostatni obraz okazał się jednak kompletną klapą, zdobywając nawet antynagrodę dla najgorszego japońskiego filmu pełnometrażowego. Serialowi Netfliksa podobny los nie grozi.

Devilman Crybaby
Rodzaj: ONA | **Gatunek:** dark fantasy | **Liczba odcinków:** 10 | **Produkcja:**
© Go Nagai-Devilman Crybaby Project

Rokka no yūsha

六花の勇者

Zło ma to do siebie, że trudno je ostatecznie unicestwić. Pokonane często odradza się, by wziąć odwet za doznaną klęskę. I wtedy do akcji muszą ponownie wkroczyć bohaterowie.

Marcin Rutkowski

Akcja *Rokka no Yūsha* rozgrywa się właśnie w jednej z tych fantastycznych krain, które borykają się z podobnym problemem. W zamierzchłych eonach wybrana przez **boginię** bohaterka zdołała pokonać mrocznego władcę. Nie była jednak w stanie go zniszczyć, a jedynie uwięzić na setki lat. Co jakiś czas więżąca go magia słabnie i wtedy ponownie musi pojawić się ktoś, kto stanie do walki ze złem. Za każdym razem, gdy bliski jest czas powrotu ciemności, bogini naznacza **sześciu śmiałków**, którzy mają odnowić pieczęć i uchronić krainę przed zagładą.

Strona japońska.

Strona amerykańska.

Rokka no Yūsha
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** akcja, fantasy, kryminał | **Liczba odcinków:** 12 | **Produkcja:**
© 山形石雄/集英社［六花の勇者］制作委員会

Sześciu wspaniałych

Adlet Maier postanowił wstąpić do owego elitarnego grona. A był przy tym na tyle zdeterminowany, że nieproszony wdarł się na turniej mający wyłonić jednego z bohaterów. Pewny swych możliwości przerwał starcie dwóch zawodników, aby rzucić im wyzwanie. Obydwu naraz. I nie martwił się przewagą liczebną – przy okazji zajął się strażnikami, którzy próbowali pilnować przebiegu turnieju. W końcu, jak sam deklarował, jest *najpotężniejszym wojownikiem na świecie*. Dzięki elementowi zaskoczenia oraz całej masie brudnych sztuczek udało mu się zwyciężyć. Jednak ciosy poniżej pasa raczej nie zaskarbiły mu sympatii jury ani też publiczności. Zamiast otrzymać nagrodę został więc wtrącony do lochu. Ale nie przejął się tym zanadto. Czy już wspominałem, że jest najpotężniejszym wojownikiem w całej krainie? Jeżeli zdążyliście o tym zapomnieć, to Adlet dołoży wszelkich starań, żebyście sobie ów fakt dobrze zapamiętali. Tę deklarację usłyszycie z jego ust średnio kilka razy na odcinek.

Losy naszego samozwańczego herosa pewnie nie potoczyłyby się zbyt wesoło, gdyby nie to, że jednak ostatecznie został on **wybrany przez boginię**. Dowodem tego jest **znamię**, które pojawia się na ciele każdego z bohaterów. Adlet zostaje więc uwolniony przez inną wybrankę bogini – **księżniczkę Nashetanyę** – i w jej towarzystwie wyrusza w kierunku zachodniej krainy, gdzie ma spotkać pozostałe wybranki i wybrańców, by następnie skierować swoje kroki do **siedziby mrocznego władcy**.

Z pozoru niepozorni

Brzmi to jak typowa historia grupy śmiałków, mających walczyć z pradawnym złem. Gdy poznajemy kolejnych bohaterów, jedynie utwierdzamy się w tym przekonaniu. Mamy więc wspomnianą **Nashetanyę**, słodką niemal do obrzydliwości naiwną dziewczynę, która chciałaby się zaprzyjaźnić absolutnie z każdym, mrocznego władcy nie wyłączając. Następnym z towarzyszy okazuje się **Goldov**, wielki ponurak kierujący się sztywnym kodeksem honorowym. Kolejna jest małomówna **Flamie**, która najwyraźniej skrywa jakąś tajemnicę. Przyznajcie z ręką na sercu, ile już widzieliście podobnych postaci?

Jeżeli zaczęliście rozważać porzucenie tego serialu, spróbujcie wstrzymać się jeszcze chwilkę, a konkretnie – do **końca czwartego odcinka**, gdy dochodzi do spotkania całej bohaterskiej **siódemki**. Zaraz, zaraz – siódemki?! Przecież bogini zawsze naznacza tylko **szóstkę wybrańców**. Tymczasem wychodzi na to, że mamy tu o jedną osobę za dużo! I na pewno nie jest to pomyłka, bo każdy z obecnych ma charakterystyczne znamię. Wyjaśnienie może więc być tylko jedno – w grupie jest **oszust**.

A było ich siedmioro

Dopiero teraz robi się najciekawiej. Musieliśmy trochę poczekać, ale było warto. Grupka naszych bohaterów zaczyna głowić się, kto z nich jest tym siódmym. A trzeba przyznać, że jest to barwna zbieranina. Nie tylko każdy z nich ma bardzo specyficzny zestaw umiejętności, ale też żadne z nich nie jest święte. To znaczy, literalnie rzecz ujmując, są świętymi, bo tak nazywa się osoby obdarzone przez boginię magicznymi mocami, czyli dotyczy to większości wybrańców. Lecz nie oznacza automatycznie bycia sympatyczną i dobroduszną osobą. Za wyjątkiem Nashetanyi, która chyba jako jedyna w pełni wpisuje się w ten schemat. Nie pomaga również fakt, że mamy w tej zbieraninie np. płatnego mordercę czy osobę, która próbowała uśmiercić część bohaterów. Sam Adlet też nie jest poza podejrzeniami. Jako jedyny z grupy nie posiada niezwykłego talentu ani magicznych mocy. Wbrew swoim deklaracjom jest raczej najsłabszym z grupy, a w walce opiera się na podstępie i masie gadżetów. Do tego okoliczności jego naznaczenia budzą spore wątpliwości.

Zaczynają się więc dociekania, kto spiskuje przeciwko pozostałym. Każdy z naszej siódemki próbuje odsunąć od siebie podejrzenia, jednocześnie usiłując wyszukać zdrajcę. A że większość z obecnych ma swoje za uszami, każdy jest potencjalnie winny. Nasz szpieg również nie pozostaje bierny i stara się siać zamęt, podrzucając fałszywe tropy. Niektórzy z obecnych już wcześniej darzyli się nieufnością albo wręcz otwartą wrogością, więc szybko zaczynają się tworzyć frakcje, które posądzają się nawzajem o sprzyjanie nieznanemu wrogowi.

Intryga się zagęszcza

Poziom zagęszczenia intrygi świetnie obrazuje **odcinek piąty**, który niemal w całości rozgrywa się w jednym pomieszczeniu. Wtedy mamy okazję poznać historie poszczególnych herosów – a przynajmniej ich oficjalne wersje – i wysnuć kilka teorii spiskowych. A zabawa dopiero się rozkręca. Podejrzenia grupy kilkukrotnie będą przekierowywane z jednej osoby na drugą. Dojdzie do niejednej walki. W końcu nie wystarczy znaleźć oszusta, trzeba go jeszcze uśmiercić. A on sam również nie pozostaje bierny, starając się wykorzystać zamieszanie i zabić jak największą liczbę bohaterów. Ilu śmiałków zginie, zanim uda się ustalić, kto za tym stoi? Tego wam nie powiem. Dodam tylko tyle, że sam dałem się nieźle wodzić za nos, bo intryga jest zacna.

Kryminał fantasy

Rokka no Yūsha, chociaż zaczyna się schematycznie i rozgrzewa powoli, pod koniec nabiera rozpędu. Potrafi przy tym nieźle zaskoczyć, a po każdym kolejnym odcinku będziecie czekać na kolejny, by potwierdzić, czy wasze podejrzenia co do tożsamości „kreta" były trafione. Otrzymujemy więc całkiem oryginalną historię, będącą swoistym mariażem fantasy i powieści detektywistycznej. Do tego ciekawy jest też sam setting, gdyż cała kraina przypomina państwa dawnych **Inków** i **Azteków**. Jest to miła odmiana po którymś już z kolei świecie będącym wariacją na temat średniowiecznej Europy czy feudalnej Japonii. Z czasem można nawet wybaczyć Adletowi jego irytujący zwyczaj nazywania się najsilniejszym na świecie, bo nawet ten z pozoru błahy element ma swoje logiczne wytłumaczenie.

Głód odpowiedzi

Jedynym mankamentem tego serialu jest to, że na razie nic nie wskazuje, byśmy wkrótce mieli poznać zakończenie tej opowieści. Co prawda pod koniec odkrywamy tożsamość szpiega, nie zamyka to jednak całej historii, a wręcz rodzi dalsze pytania. I choć tytuł został wyemitowany już parę lat temu, na razie brak jakichkolwiek informacji o kontynuacji. Niecierpliwym pozostaje co najwyżej sięgnąć po książkowy oryginał, czyli serię **light novel** autorstwa **Ishio Yamagaty**, ewentualnie po wersję mangową. Te jednak póki co nie doczekały się polskiego wydania. Szczerze więc ostrzegam, *Rokka no Yūsha* was wciągnie, ale może również pozostawić spore poczucie niedosytu, którego możecie jeszcze długo nie zaspokoić. Warto jednak mieć ten tytuł na oku.

Ahiru no Sora

あひるの空

Ahiru no Sora
Rodzaj: serial TV
Gatunek: sportowe
Liczba odcinków: 50
Produkcja: ©日向武史・講談社／「あひるの空」製作委員会・テレビ東京

Oficjalna strona serialu.

Czy banda szkolnych chuliganów może stać się pełnoprawną drużyną koszykówki? Kolejny fantastyczny przykład na to, że w kwestii dostarczania historii o tematyce sportowej Japończycy nie mają sobie równych.

Marcin Świętoniewski

Nowe otoczenie, nowa szkoła, nowi koledzy oraz związane z tym oczekiwania i nadzieje – ileż razy przerabialiśmy już ten scenariusz... Ale wszak każda opowieść musi mieć swój początek, nie ma zatem sensu czepiać się na siłę. Póki co skupmy się na głównym bohaterze omawianej tu historii. Chłopak nazywa się **Sora Kurumatani**, a stwierdzenie, jakoby kochał koszykówkę, będzie sporym niedomówieniem – on nią po prostu żyje! Niestety, natura jak na złość obdarzyła go wybitnie niskim wzrostem (jedynie 154 centymetry). Starając się zrównoważyć tę niedogodność, Sora gorliwie trenuje rzuty do kosza, codziennie tysiąc. Poza tym wiąże go pewna obietnica, o której będzie nieco szerzej za moment. I właśnie te dwa powody, czyli miłość do koszykówki oraz owa obietnica, każą mu skierować w nowej szkole swoje pierwsze kroki do adekwatnego klubu. Szybko jednak okazuje się, iż nikomu z jego członków nie pali się do nauki skomplikowanych – jak sami twierdzą – przepisów ani do wyczerpujących treningów. Ta banda chuliganów woli raczej wdawać się w kolejne bójki, których stawką zazwyczaj jest niepodzielne panowanie nad całą okolicą. Sytuacja zdaje się beznadziejna, a Sora sam pada ich ofiarą i o mały włos nie traci pary swoich ukochanych sportowych butów. Mimo tego chłopak nie poddaje się, a jego upór oraz determinacja zaczynają stopniowo zmieniać całą sytuację...

Nie będę dokładnie streszczał, w jaki sposób Sorze udaje się wpłynąć na swoich starszych kolegów – to trzeba zobaczyć na własne oczy. Jednak zmiana podejścia kilku osób jeszcze nie czyni z nich perfekcyjnej drużyny. Przed szkolnym klubem koszykówki zaczynają piętrzyć się kolejne problemy. W pierwszej kolejności musi on zostać oficjalnie zarejestrowany, gdyż bez tego nie ma prawa używać sali gimnastycznej do treningów, a to będzie wymagało nienagannego zachowania od wszystkich jego członków. Nauczyciel wyznaczony odgórnie na opiekuna nie kryje swojej niechęci do tej bandy wyrzutków, ba! – nieprzerwanie szuka wręcz najmniejszego pretekstu, aby klub jak najszybciej rozwiązać i pozbyć się problemu. Poza tym nie ma on

zielonego pojęcia o jakimkolwiek koszykarskim coachingu. Ponadto przydałby się jakiś menedżer, potrafiący samodzielnie zadbać o sprawy klubu, aby chłopaki mogli skupić się wyłącznie na grze. Skaptowanie większej liczby zawodników także nie byłoby od rzeczy... I tak dalej, i tym podobne. Gwóźdź do trumny przybija pierwszy towarzyski mecz, który bardzo dobitnie pokazuje, jak wiele jeszcze potu i łez zostało do wylania, zanim będzie można cieszyć się zwycięstwami.

W serialu generalnie da się wyodrębnić cztery główne wątki. Najważniejszy z nich to oczywiście same mecze i to właśnie one zajmą najwięcej czasu ekranowego. Pomiędzy nimi standardowo będziemy mieli możliwość obserwacji codziennego życia bohaterów, dzięki czemu nieco dokładniej poznamy ich charaktery oraz motywy wpływające na takie, a nie inne zachowania. Nie zabraknie również odrobiny romansu: Sora błyskawicznie zainteresuje się jedną z członkiń żeńskiej drużyny, **Madoką Yabuchi**, i – jak się zdaje – nie bez jej nieśmiałej wzajemności. A na horyzoncie wkrótce pojawi się ktoś jeszcze... Ostatni wątek dotyczy rodzinnych spraw Sory. Mam tu na myśli jego ciężko chorą matkę, byłą zawodniczkę kadry narodowej. To właśnie jej obiecał zadedykować swój pierwszy wygrany turniej, jak również od niej dostał wspomniane już powyżej sportowe obuwie, którego bronił niczym lew.

Jak na japońską produkcję o tematyce sportowej przystało, serial ogląda się znakomicie. Nie odnotowałem żadnych niepotrzebnych dłużyzn, a fabuła zaserwowana jest w niezwykle lekki, łatwo przyswajalny sposób. Odcinki standardowo kończą się w najciekawszym momencie, zmuszając do natychmiastowego sięgnięcia po kolejny, a potem jeszcze jeden i jeszcze jeden. Część najważniejsza, czyli mecze, zrealizowana jest w sposób wzorowy. Nikogo nie zbiera nagle na dokładne przeanalizowanie całego swojego dotychczasowego życia przed oddaniem rzutu do kosza, o co – nauczony na przykładzie klasycznego już dziś ***Kapitana Tsubasy*** – obawiałem się najbardziej. Pojedynki na parkiecie są oczywiście widowiskowe, lecz nie absurdalne. Znaczy to mniej więcej tyle, że nikt nie skacze tutaj na kilka metrów w górę, robiąc przy tym fikołki w powietrzu, a tablica nie rozlatuje się od sonicznych rzutów, pędzących z przeciwnej strony boiska z prędkością 100 kilometrów na godzinę. Można by co prawda przyczepić się do lekko przesadzonych umiejętności kilku graczy, którzy będąc wciąż żółtodziobami, są w stanie przeprowadzać niezwykle skomplikowane, precyzyjne lub pomysłowe zagrania na miarę największych tuzów NBA, ale powtórzę tutaj swoją zwyczajową mantrę: cała popkultura fabularna jest wysoce umowna – bez tego nie byłaby aż tak rozrywkowa. Część obyczajowa, występująca pomiędzy meczami, przyjmuje zazwyczaj postać sympatycznej komedii, choć niekiedy bywa też dramatycznie (trochę rozlanej krwi plus jeden wybity ząb). Serwowane widzowi żarty trzymają sensowny poziom i nie są głupkowate – kilka razy zdarzyło mi się roześmiać na głos, zwłaszcza po nadzwyczaj celnych komentarzach bohaterów, najczęściej rozładowujących jakąś bardziej napiętą sytuację.

Serial został oparty na mandze autorstwa **Takeshiego Hinaty**. Jej publikacja rozpoczęła się w roku 2003 i trwa do dziś (wydano już **50 tomów**!). Nie powinno zatem zabraknąć materiału do ekranizacji, z czego ludzie odpowiedzialni za wersję animowaną raczej zdają sobie sprawę, zapowiadając równiutkie **50 odcinków**. Warto nadmienić, iż designy postaci w anime odbiegają nieco od swoich papierowych odpowiedników, moim zdaniem na plus. To pierwsza z rzeczy, które zwróciły moją uwagę podczas oglądania. Drugą jest natomiast obecność w ekipie seiyū samego **Koyasu Takehito**. Co prawda występuje on w – póki co – wybitnie epizodycznej roli ojca głównego bohatera, lecz mimo tego naprawdę przyjemnie było po raz kolejny usłyszeć jego głos, absolutnie nie do pomylenia z żadnym innym. Niezwykle przyjemnie słuchało mi się również głosu wspomnianej wcześniej Madoki. Użyczająca go 24-letnia **Sayaka Senbongi** co prawda rozpoczęła swoją karierę w roku 2013, lecz dopiero od mniej więcej dwóch lat zaczęła otrzymywać role pierwszoplanowe. Niestety, raczej nie były to tytuły kierowane do mnie, dlatego aż do tej pory nie miałem przyjemności zapoznać się z jej umiejętnościami. Lecz co się odwlecze, to nie uciecze – od teraz na pewno będę zwracał na nią nieco baczniejszą uwagę.

Po obejrzeniu już wyemitowanych odcinków osobiście jestem jak najbardziej na tak, nawet pomimo wspomnianych wątpliwości. Zapowiada się naprawdę niezła jazda! Jeśli zatem lubicie anime o tematyce sportowej, to bez wahania powinniście czym prędzej sięgnąć po *Ahiru no Sora*. A jeśli ich nie lubicie, to... też możecie spróbować – a nuż polubicie.

Któż w dzieciństwie nie chciał zostać strażakiem... Cóż, ja nie chciałem. I wbrew stereotypowi, chyba wielu innych chłopców myśli podobnie, bo przecież to zawód wyjątkowo niebezpieczny, narażający zdrowie, życie i zmuszający do oglądania często wyjątkowo makabrycznych scen z miejsc wypadków czy nawet zbrodni. Jeżeli jednak dorzucić do tego supermoce i możliwość walki ze złem, perspektywa nagle staje się znacznie bardziej nęcąca i właśnie takim „udoskonalonym marzeniem" z dzieciństwa może być *Enn Enn no Shōbōtai*.

JAROSŁAW KOWAL

Enn Enn no Shōbōtai
Rodzaj: serial TV | **Gatunek**: akcja, przygoda | **Liczba odcinków**: 24
Produkcja: © 大久保篤・講談社／特殊消防隊動画広報課

ENN ENN NO SHŌBŌTAI
炎炎ノ消防隊 FIRE FORCE

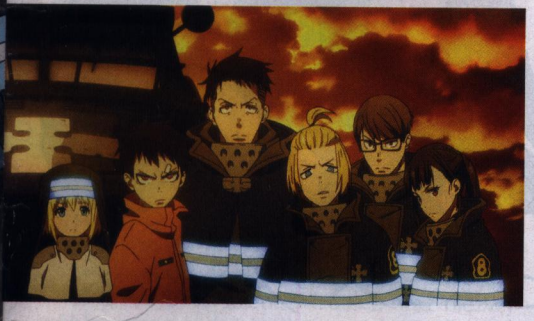
Piekielnie dobra animacja

Początek pierwszego odcinka może sprawić, że już po jednej minucie niektóre osoby będą miały dosyć. Nie jest to kwestia wykorzystania utartego schematu, w ramach którego standardowa, inicjacyjna scena akcji, ma na celu ujawnienie umiejętności bohaterów po to, by widzowie natychmiast pojęli podstawowe prawa, jakimi rządzi się świat przedstawiony. Może i niezbyt to oryginalny wstęp, ale wiele innych, znakomitych przecież anime, zaczyna się w identyczny sposób.

Problemem może się jednak okazać coś innego – nieprawdopodobnie obrzydliwie animowany płonący pociąg w tle! Nie jestem zagorzałym wielbicielem starej szkoły japońskiej animacji, który na widok każdego cyfrowego elementu wzdycha z nostalgią: *Kiedyś to robili prawdziwe anime...*, ale poziom CGI w *Enn Enn no Shōbōtai* stoi na zatrważająco niskim poziomie. Irytujące bywają także stateczne tła (mimo że narysowane z wielką dbałością o detale) czy ciągłe wybuchy niskich tonów i uderzenia basu rodem z hollywoodzkich zwiastunów kinowych.

Warto jednak przetrwać to nienajlepsze pierwsze wrażenie, bo szybko okazuje się, że animacja niecyfrowa autorstwa **David Production** (stoją za *Jojo's Bizarre Adventure* czy *Cells at Work!*) prezentuje się znakomicie. Być może nawet najlepiej spośród wszystkich seriali anime w jesiennym sezonie. Zwłaszcza sceny akcji można by uznać za najmocniejsze argumenty na korzyść *Enn Enn no Shōbōtai*, niewiele bowiem brakuje im do fenomenalnych popisów z pierwszego sezonu *One-Punch Mana*. A gdy **Shinra Kusakabe** – główny bohater – walczy z przeciwnikiem

Oficjalna strona serialu.



za pomocą capoeiry połączonej z płonącymi stopami, trudno nie zachodzić w głowę, jak coś tak skomplikowanego mogło się udać animować tak płynnie.

Historia naszkicowana od kalki

Znajdziecie w bieżącym numerze *Kawaii* recenzję ***Kimetsu no Yaiba***, pozornie prostego shōnen, które sprytnie jednak manewruje pomiędzy kliszami i umiejętnie tworzy nową jakość. *Enn Enn no Shōbōtai* dla odmiany wpada w dokładnie każdy jeden schemat znany z taśmowo produkowanych seriali skierowanych dla chłopców w wieku nastoletnim. Wystarczy spojrzeć na skład **8 Kompanii Specjalnych Sił Przeciwpożarowych**, czyli na głównych bohaterów i bohaterki: oto zawsze poważny twardziel; głupkowaty sowizdrzał; koleś rzucający się w ogień (dosłownie) bez planu na ratunek, ale zawsze wychodzący z tego obronną ręką; jego rywal z dzieciństwa; fanserwisowe, kobietopodobne twory o dekoltach głębszych niż ich osobowości...

Wygląda to tak, jakbym z całych sił zniechęcał was do tego tytułu? Do pewnego stopnia faktycznie tak jest. *Enn Enn no Shōbōtai* cieszy się coraz większą popularnością, a fragmenty umieszczone w internecie (zwłaszcza te bardziej widowiskowe) mogą rozbudzić apetyt. Warto więc postawić sprawę jasno – jeżeli widzieliście już kilka-kilkanaście shōnenów (tych stereotypowych, bo przecież shōnenem jest także chociażby romantyczne *Twoje kwietniowe kłamstwo*) i odczuwacie przesyt, szkoda waszego czasu. Jeżeli jednak nadal nie utraciliście zamiłowania do tej konwencji, niewykluczone, że dacie się wciągnąć na dobre.

Fantastyczny świat straży pożarnej

Pomimo tak wielu wad *Enn Enn no Shōbōtai* nie bez przyczyny okazało się jednym z najczęściej omawianych anime mijającego sezonu. Najsilniejszym magnesem jest świat, w którym rozgrywają się wydarzenia z mangi stworzonej przez **Atsushiego Okubo** (autora ***Soul Eater***, czego zresztą łatwo się można domyślić) – trudno bowiem przypomnieć sobie choćby jeden tytuł w przecież tak bogatej historii japońskiej animacji, którego bohaterami byliby strażacy. Na niewiele zdały się również poszukiwania w internecie, znalazłem zaledwie komedię romantyczną *Yubisaki kara no Honki no Netsujō: Osananajimi wa Shōbōshi*. Wszystko wskazuje na to, że tak banalny temat nigdy wcześniej tu nie został zgłębiony, a Okubo dodatkowo stworzył dla niego odrębną mitologię – walkę z żywiołem przemienił w walkę z **Płomiennymi**, czyli ludźmi wchodzącymi w samozapłon, przypominającymi coś na wzór spowitych ogniem zombie. A same Specjalne Siły Przeciwpożarowe obdarzył złożoną hierarchią, kojarzącą się ze strukturami wojska stacjonującego na wyspie **Paradis** w ***Ataku tytanów***.

Tutejsza straż pożarna nie tylko ratuje życie, ale także czynnie walczy z demonicznymi złoczyńcami, używając do tego celu nadludzkich umiejętności (chociażby wspomniany Shinra Kusakabe, potrafiący sprawić, że jego stopy zaczynają płonąć – i jest to znacznie przydatniejsza zdolność, niż mogłoby się wydawać). W czasach zdominowanych przez anime spod znaku isekai i niezbyt ambitne shōneny związane ze sztukami walki, *EnS* to na tyle przyjemna odmiana, że chociaż trudno zaangażować się w tę historię emocjonalnie (miałkość postaci nie pozwala przejmować się ich losem, a z tego powodu w żadnym ze starć stawka nie wydaje się wysoka), to kolejne odcinki pochłania się bez opamiętania.

Z małej iskry duży ogień?

Po emisji niemal całego pierwszego sezonu trudno nie odnieść wrażenia, że *EnS* to anime zmarnowanych szans. Spektakularne, imponująco zrealizowane pojedynki ze świetnymi choreografiami i odpowiednio dobranym tempem potrafią zachwycić, podobnie jak nietypowy (choć trochę chaotyczny i nie do końca usystematyzowany) świat. Lecz na jak długo wystarczy tego wytłoczonego z czystej efektowności paliwa, jeżeli zabraknie sparowanej z nim żywo fascynującej treści? Na to pytanie odpowiedź może przynieść już potwierdzony sezon drugi, a nawet bardziej manga (wydawana w Polsce od 13 grudnia przez Waneko), gdzie jednak siłą rzeczy potyczki Shinry Kusakabego i Specjalnych Sił Przeciwpożarowych nie mogą być równie intensywne i zapierające dech w piersiach, jak ich ekranowe wersje.

WYDAWAĆ BY SIĘ MOGŁO, ŻE MIĘSOŻERCY I ROŚLINOŻERCY DOSZLI W KOŃCU DO POROZUMIENIA – ZWIERZĘTA STWORZYŁY SPOŁECZEŃSTWO, W KTÓRYM KONSUMPCJA MIĘSA JEST NIEDOZWOLONA. JEDNAKŻE, JAK SIĘ OKAZUJE, UTOPIJNE WARTOŚCI NIE ZAWSZE WYGRYWAJĄ Z PIERWOTNYMI INSTYNKTAMI, A WSPÓŁCZESNA CYWILIZACJA JEST WCIĄŻ MIEJSCEM, W KTÓRYM PRZETRWAJĄ NAJSILNIEJSI.

PAULINA RUDEL

O WILKU, CO STRACIŁ GŁOWĘ DLA KRÓLIKA

BEASTARS

ビースターズ

KTO WYWOŁAŁ WILKA Z LASU?

Beztroskie dni uczniów prestiżowego liceum **Cherryton** dobiegają końca, gdy na terenie szkoły dochodzi do brutalnego morderstwa – alpaka **Tem** zostaje pożarty przez jednego ze swoich znajomych. W konsekwencji stosunki pomiędzy **fitofagami** (roślinożercami) i **zoofagami** (mięsożercami) stają się jeszcze bardziej napięte. Ci pierwsi starają się ograniczyć swój kontakt z mięsolubnymi kolegami, drudzy zaś mają dość podejrzliwych spojrzeń. W załagodzeniu konfliktów nie pomagają media donoszące o kolejnych napaściach na roślinożerców czy plotki o tylnej uliczce handlującej mięsem. Wszyscy są niezadowoleni z obecnej sytuacji, a w szczególności **Legosi**, ogromny szary wilk, były przyjaciel Tema. Choć nasz bohater jest po prostu dobrodusznym, niezdarnym nastolatkiem, jego wygląd rasowego drapieżnika daje odmienne wrażenie. Dodatkowo kilka dni po morderstwie alpaki wydarza się coś, co wprowadza w życie wilka jeszcze więcej chaosu. Legosi poddaje się swojemu instynktowi drapieżcy i atakuje przypadkowo spotkaną króliczkę, **Haru**. Chociaż nie pożera dziewczyny, jest zaskoczony i załamany swoją nowoodkrytą naturą. Od teraz przyjdzie mu nieustannie balansować pomiędzy ideałami a pożądaniem. Zwłaszcza gdy ponownie spotka swoją niedoszłą ofiarę i ich relacja przerodzi się w coś więcej. Pytanie tylko, czy uczucie to będzie podsycane przez miłość, czy apetyt?

Oficjalna strona serialu:

(anime) **Beastars**
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** dramat, romans | **Liczba odcinków:** 12 | **Produkcja:** © 板垣巴留（秋田書店）／BEASTARS製作委員会

(manga) **Beastars**
Autor: Itagaki Paru | **Gatunek:** dramat, romans | **Liczba tomów:** 15+ | **Wydawca japoński:** Akita Shoten | **Wydawca polski:** brak
© 2017 Paru Itagaki (AKITASHOTEN)

WIELKI ZŁY WILK W CGI

Gdy piszę te słowa, kolejne odcinki serialu *Beastars* właśnie się pojawiają. Dodam, że anime to zostało wyprodukowane przez studio **Orange**, znane m.in. z fenomenalnego serialu ***Hōseki no kuni***. Co ciekawe, twórcy ponownie zdecydowali się wykorzystać CGI. Dopieszczona strona wizualna oraz niezwykła płynność animacji sprawiają, że *Beastars* prezentuje się wyśmienicie. Nieraz doświadczymy ciekawych rozwiązań stylistycznych, np. ekranu przedzielonego na pół, przedstawiającego równolegle perspektywy różnych postaci. Sceny akcji również zostały zobrazowane w bardzo dynamiczny sposób – obraz znajduje się nieustannie w ruchu, a postacie cieszą oko dopracowaną choreografią. Dodatkowo twórcy zadbali o to, by bohaterowie poruszali się w sposób specyficzny dla reprezentowanego gatunku, czy to machając ogonem, czy uchem. Choć adaptacja sporo zyskuje dzięki dobrej animacji, to jednak traci na specyficznym klimacie, którym emanuje **manga**. Ilustracje autorki pierwowzoru, **Paru Itagaki**, budują mroczny i niejednoznaczny nastrój. Jej sposób rysowania postaci wyróżnia się lekką niedbałością oraz zróżnicowanym cieniowaniem. Mangaka przywiązuje też znaczną wagę do rozbudowanych teł, nierzadko przedstawiających codzienność innych zwierząt lub ciekawostki ukryte w architekturze.

ZWIERZĘTA W WIELKIM MIEŚCIE

Autorka skonstruowała niezwykle bogaty i pełen detali świat. Ulice jej miasta zaludniają najróżniejsze gatunki humanoidalnych istot. Bohaterowie są portretowani jako postacie o zwierzęcych głowach i ludzkiej sylwetce. Mangaka sprawnie podkreśla ich specyficzne cechy: rozmiar, zarost, postawę. Niuanse w charakterystyce odmiennych gatunków wzbogacają świat przedstawiony o elementy błahe i kluczowe – np. specjalne przestrzenie dla najmniejszych zwierząt czy tabletki zmniejszające masę mięśniową niedźwiedzi. Tworząc nowe miejsca, Itagaki wykorzystuje każdą możliwą okazję, by odróżnić je drobiazgami od ich ludzkich odpowiedników – przykładowo, konstruując metro, Itagaki narysowała osobne przedziały dla gadów, zapewniające im większą wilgotność powietrza.

ZWIERZĘCE NOIR

Itagaki dba nie tylko o to, co nam przedstawia, ale również o metody, jakimi to robi – nowe informacje pojawiają się w sposób naturalny, niewymuszony, często podczas interakcji pomiędzy postaciami. Z rozmaitych rozmów i kłótni dowiadujemy się o skomplikowanych relacjach społeczności *Beastars*. Dodać należy, że studio Orange zdecydowało się na dodanie lub pominięcie niektórych scen w anime, zwłaszcza w pierwszym odcinku. Początkowy konflikt jest rozwiązany znacznie szybciej niż w mangowym pierwowzorze. Jednak, po przyspieszonym wstępie, akcja nabiera już odpowiedniego tempa. Animacja przeznacza również więcej czasu na ekspozycję bohaterów.

Córka **Keisuke Itagakiego**, twórcy brutalnej mangi ***Baki***, dba o to, by *Beastars* obfitowało również w ponure i przerażające sceny. W świecie przedstawionym odnotowujemy np. obecność wyniszczających chorób psychicznych i konfliktów na tle rasowym. Jednak kilka stron później czeka na nas zawsze chwila wytchnienia w postaci spokojnych czy żartobliwych paneli. Mangaka umiejętnie balansuje pomiędzy mrocznym seinenem a napakowanym akcją i humorem shōnenem.

MISTRZOWSKI BESTIARIUSZ

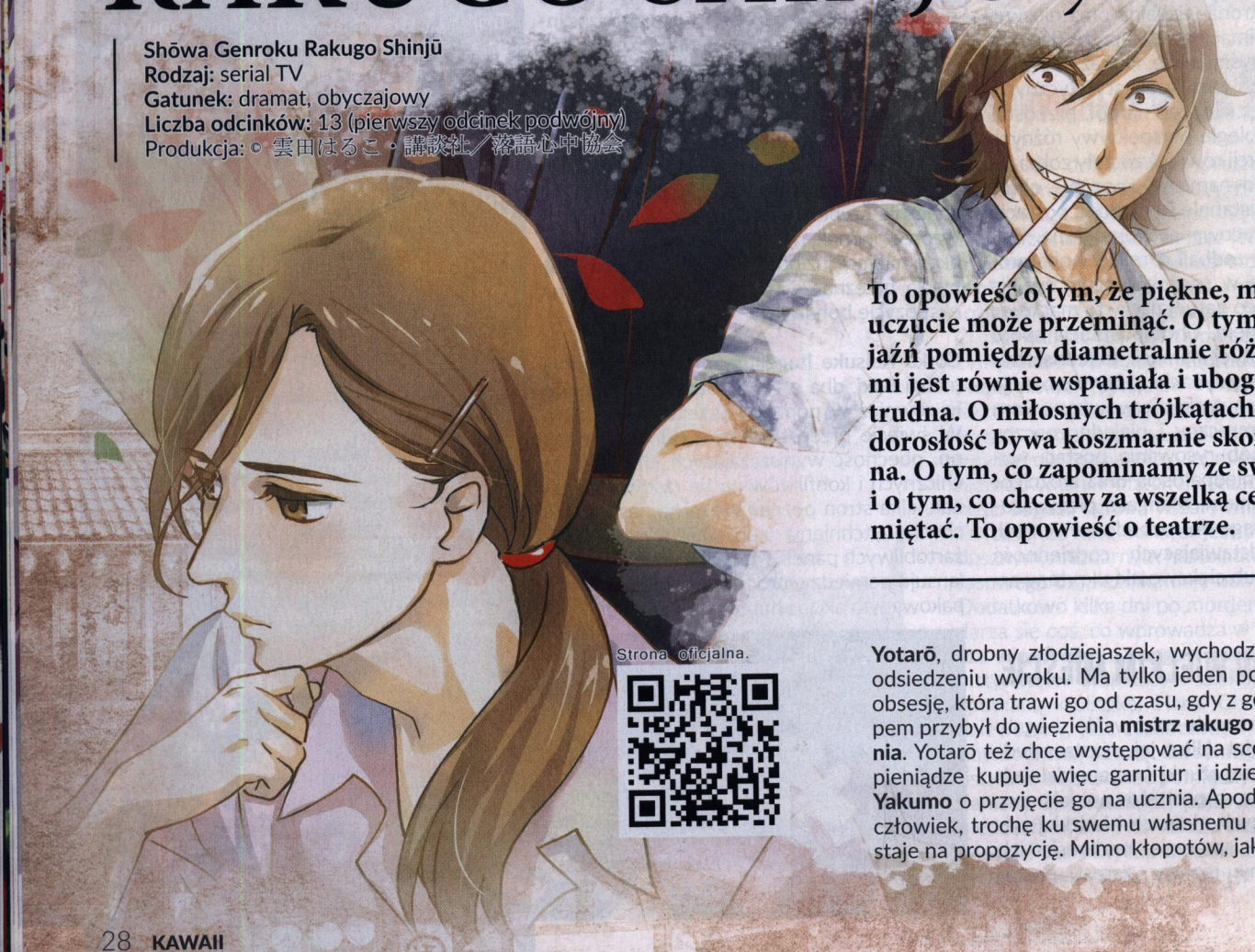
Beastars obfituje w oryginalne i dynamiczne postacie. Główny bohater, którego imię nawiązuje do aktora znanego z roli *Drakuli*, **Béla Lugosiego**, jest niezwykle łagodnym stworzeniem. Jego podejście do życia wydaje się bardzo proste – chce wieść spokojny żywot jako członek kółka teatralnego, pozostając neutralnym. Inna, równie ważna postać, **Louis**, jeleń szlachetny, wydaje się kompletnym przeciwieństwem Legosiego. Rogacz jest jednym z najpopularniejszych samców w szkole. Posiada wysoką pozycję społeczną oraz ambicję zostania **Beastar**, zwierzęciem mającym ogromne możliwości oddziaływania na społeczeństwo. Pragnie zdobyć ten prestiżowy tytuł po to, by polepszyć sytuację słabszych roślinożerców. Trzecią główną postacią jest – zaatakowana przez Lugosiego – **Haru**, królik miniaturowy, będąca obiektem plotek i prześladowań swoich rówieśniczek. Nawet wśród swojego gatunku jest postrzegana jako osoba bardzo drobna, przez co większość zwierząt traktuje ją protekcjonalnie, co niezwykle frustruje Haru. By choć na chwilę zapomnieć o swojej bezbronności i chcąc być traktowaną poważnie, sypia z kimkolwiek się da. Swoje autodestrukcyjne zachowanie uzasadnia ideą, że ktoś taki jak ona powinien żyć pełną piersią, gdyż z pewnością nie pożyje zbyt długo.

Trójka głównych bohaterów nieustannie oddziałuje na siebie, zmuszając się do refleksji i zmian. Louis i Haru wprowadzają zamęt w życie Legosiego, kwestionując jego neutralność i pozwalając mu poznawać szlachetne i mroczne strony jego wilczej natury. Jednocześnie dwoje roślinożerców stopniowo zmienia podejście w wielu kwestiach, pracując nad swoimi słabościami. Bohaterowie, nieustannie ewoluując, wciąż ujawniają nowe oblicza swoich charakterów, zostali bowiem nakreśleni w złożony i niejednoznaczny sposób. Do tego dochodzi cała gama postaci drugo- i trzecioplanowych: lwi gangsterzy, panda psychiatra, czy psi współlokatorzy.

Beastars zostało wyróżnione wieloma prestiżowymi nagrodami, m.in. nagrodą **Manga Taishō** czy **Nagrodą Kulturalną im. Osamu Tezuki**. Tak różnorodny odzew pokazuje, że – jak to autorka sama określiła – ten ludzki dramat ze zwierzęcymi aktorami ma nam wiele do zaoferowania. Zarówno w wersji mangowej, jak i animowanej.

昭和元禄落語心中
SHŌWA GENROKU RAKUGO SHINJŪ
życie to teatr

Shōwa Genroku Rakugo Shinjū
Rodzaj: serial TV
Gatunek: dramat, obyczajowy
Liczba odcinków: 13 (pierwszy odcinek podwójny)
Produkcja: © 雲田はるこ・講談社／落語心中協会



To opowieść o tym, że piękne, młodzieńcze uczucie może przeminąć. O tym, że przyjaźń pomiędzy diametralnie różnymi ludźmi jest równie wspaniała i ubogacająca, co trudna. O miłosnych trójkątach. O tym, że dorosłość bywa koszmarnie skomplikowana. O tym, co zapominamy ze swego życia, i o tym, co chcemy za wszelką cenę zapamiętać. To opowieść o teatrze.

Dawid Biel

Strona oficjalna.

Yotarō, drobny złodziejaszek, wychodzi z więzienia po odsiedzeniu wyroku. Ma tylko jeden pomysł na życie – obsesję, która trawi go od czasu, gdy z gościnnym występem przybył do więzienia **mistrz rakugo ósmego pokolenia**. Yotarō też chce występować na scenie. Za ostatnie pieniądze kupuje więc garnitur i idzie błagać mistrza **Yakumo** o przyjęcie go na ucznia. Apodyktyczny starszy człowiek, trochę ku swemu własnemu zdumieniu, przystaje na propozycję. Mimo kłopotów, jakie mu to sprawi.

Nie dajcie się jednak zwieść, to nie historia Yotarō jest osią opowieści. Młody złodziejaszek wprowadza nas w pierwszym odcinku w świat japońskiego teatru, zaraża swoją miłością do **rakugo**, ale *Shōwa Genroku Rakugo Shinjū* to historia szkatułkowa. Prawdziwa treść tego anime odsłoni się przed nami, gdy **Konatsu**, adoptowana córka mistrza Yakumo, oskarży go o zabicie jej prawdziwego ojca, który mógł zostać największym z mistrzów rakugo. Stary aktor zaczyna więc snuć swą opowieść...

We wspomnieniach cofniemy się wraz z nim w odległą przeszłość, gdy Yakumo, jako młody chłopiec, ze względu na wypadek, w którym ucierpiała jego noga, musiał porzucić marzenia o karierze tancerza. Trafił do szkoły rakugo, ale nie był tam jedynym uczniem. Towarzyszył mu obdartus i mały hultaj – **Sukeroku**. Diametralne przeciwieństwo delikatnego Yakumo. Dla Sukeroku ra-

kugo zawsze było marzeniem. Urodził się dla tej sztuki i jako pierwszy miał się w niej odnaleźć. Dwaj przyjaciele będą razem uczyć się i dorastać, przeżyją II wojnę światową i rozpoczną własne kariery. Poznając ich losy, zasmakujemy tyluż chwil wspaniałych, co i momentów pełnych goryczy, sukcesów i porażek. A w końcu tragedii.

Shōwa Genroku Rakugo Shinjū jest diametralnie różne od innych, nawet doskonałych dramatów anime, poprzez zdumiewającą... prawdziwość tej historii. Nie prawdziwość w sensie dosłownym. To nie film dokumentalny ani nawet hollywoodzka produkcja „oparta na faktach". Chodzi o wiarygodność kreacji, wiarygodność postaci i wiarygodność zdarzeń. Nawet jeśli zrodziły się w głowie scenarzystów, to tak jak wielka literatura – niosą w sobie głębszą prawdę.

Ta opowieść jest subtelna, niepotrzebne jej zwroty akcji ani cliffhangery. Nie musi podkręcać napięcia, bo napięcie jest ciągle obecne, tworzy je świadomość tragedii, do jakiej musi dojść, by zmarł Sukeroku. Cień tej śmierci z jednej strony wisi nad każdym wypowiedzianym słowem, ale jednocześnie daje serialowi przestrzeń do oddechu. Dzięki temu możemy oglądać historię rodzącej się i dojrzewającej przyjaźni. Możemy podziwiać, jak dwóch młodych ludzi poszukuje swojej tożsamości artystycznej, jak ich drogi rozchodzą się, to znów zbiegają. Możemy poddać się refleksji na temat natury teatru.

Dla wielu widzów zaskoczeniem będzie to, jak prędko *Shōwa Genroku Rakugo Shinjū* zaraża miłością do tej formy przedstawień. Udzieli się ona nawet osobom, które nie miały wcześniej z **rakugo** styczności. Oglądając anime, zaczynamy pojmować istotę sporu o charakter teatru, a nawet rozumieć dlaczego charyzmatyczny Sukeroku mógł być postrzegany jako zagrożenie przez osoby o bardziej konserwatywnym nastawieniu. Mimo wszystkich barier kulturowych – na czele z barierą językową (tłumaczenie zawsze zubaża przedstawienia oparte na grach słownych) – widz też będzie, niczym bohaterowie serialu, żyć teatrem. Trudno wyobrazić sobie cudowniejszy hołd dla tej 300-letniej tradycji.

Trzeba podkreślić, że *Shōwa Genroku Rakugo Shinjū* jest też anime autentycznie pięknym, urzekającym stylem rysunku, a także błyskotliwym sposobem, w jaki osobowości naszych bohaterów, a także zmiany jakie w nich zachodzą, są komunikowane wizualnie. Zresztą nie tylko osobowości się zmieniają. Przemianie ulega cała Japonia, zmienia się otoczenie, w jakim żyją bohaterowie, zmieniają się stroje noszone przez ludzi dookoła. Te zmiany sprawiają, że odczuwamy podświadomie, jak ważna jest walka o zachowanie tradycji rakugo. Ale piękno ma też swój głębszy wyraz. Wynika z atmosfery i sentymentalnego charakteru tej historii, z tego, że jest uczciwa i nie próbuje manipulować widzem dla uzyskania chwilowych wzruszeń. Toczy się powoli, w swoim tempie. Ale gdy elementy prowadzące do tragedii w końcu znajdą się na swoim miejscu i tak poczujemy, że gna do przodu bez opamiętania.

Być może najlepszą ilustracją dla autentyczności doznań, jakie twórcy chcą nam przekazać, jest sposób, w jaki to anime pokazuje przedstawienia rakugo. Obejrzymy ich w serialu kilkanaście – niektóre w całości, większość we fragmentach. I... będą ukazane w sposób realistyczny. Gdy aktor zacznie wypowiadać swe kwestie, animacja nie przeniesie nas w świat opowieści. Pozostaniemy z aktorem, na teatralnej sali, obserwując jego wysiłki, widząc pot na skroni i reakcje widowni. Więcej – będziemy w ten sposób oglądać również nieudane przedstawienia. I właśnie to, że to anime nie idzie na skróty, że nie stosuje chwytów, które miałyby widza zaciekawić, sprawia, że jest to produkcja tak fascynująca. Bo dzięki temu wierzymy w każdy odruch serca i każdy nierozsądny czyn naszych bohaterów.

Chociaż... jeśli się nad tym zastanowić, to czy większa część serialu, cała historia życia, opowiadana przez starego aktora dwójce młodych słuchaczy, też nie jest rakugo? Cóż, pewni możemy być tylko jednego – ta forma sztuki nie umrze. A dalsze losy Yotarō, drobnego złodziejaszka, który chce zostać aktorem, też w końcu poznamy. Ale to już temat na kolejną opowieść...

Teatr jednego aktora

Rakugo to w dosłownym tłumaczeniu „**spadające słowa**". Trafna, metaforyczna nazwa jednej z tradycyjnych form japońskiego teatru, w której występuje tylko jeden aktor i mistrz ceremonii zarazem. Mężczyzna ów, siedząc naprzeciw widowni, mając do dyspozycji dwa rekwizyty – **wachlarz** i **chustę** – odgrywa przed publicznością rozpisane na wiele ról sztuki teatralne. Nie może wstać ani zmienić pozycji. Nie ma nikogo do pomocy. Przy pomocy wyłącznie własnego głosu i mimiki roztacza przed widzami iluzję.

Jest w rakugo coś z monodramu, kabaretowego skeczu i religijnego kazania. To ostatnie nie powinno zresztą dziwić. Rakugo wyewoluowało z buddyjskich kazań, które na przełomie IX i X wieku zaczęły przybierać formę przypowieści. Wkrótce zatraciły swój ściśle religijny charakter i stały się źródłem rozrywki dla japońskich panów feudalnych. Właściwe rakugo powstało w wieku **XVII**, gdy przedstawienia zaczęto odgrywać przed szerokimi widowniami złożonymi z przedstawicieli różnych klas japońskiego społeczeństwa.

Większość odgrywanych współcześnie sztuk rakugo to **komedie**, korzystające obficie z gry słów i zawsze kończące się puentą. Istnieje też drugi gatunek rakugo, który można opisać jako **dramat sentymentalny**. Przedmiotem sporu wśród wykonawców rakugo do dziś pozostaje to, czy komedię można łączyć z opowieściami wyciskającymi łzy, czy też należy trzymać się tradycji i nie mieszać gatunków. Rakugo, po wielu latach posuchy, przechodzi obecnie swój renesans, a nawet dokonuje kulturowej ekspansji – pojawiają się bowiem pierwsze spektakle w języku angielskim.

91 DAYS

ANGELO LAGUSA WIÓDŁ BEZTROSKIE ŻYCIE. MIAŁ KOCHAJĄCYCH RODZICÓW I MŁODSZEGO BRATA. RODZINA BYŁA DOŚĆ ZAMOŻNA, WIĘC NICZEGO MU NIE BRAKOWAŁO. TAK PRZYNAJMNIEJ BYŁO, AŻ DO PEWNEJ ZIMOWEJ NOCY, GDY WSZYSCY JEGO BLISCY ZOSTALI ZAMORDOWANI W RAMACH GANGSTERSKICH PORACHUNKÓW.

Marcin Rutkowski

Cały jego świat nagle legł w gruzach, a on sam – jako jedyny żyjący świadek – musiał uciekać z miasta przed mordercami. Przez siedem kolejnych lat ukrywał się pod fałszywym nazwiskiem i próbował jakoś poukładać sobie życie. Jednak wspomnienia o zamordowanej rodzinie nie dawały mu spokoju. Bez nich wiódł jedynie pustą egzystencję. I najpewniej dokonałby żywota jako zgorzkniały samotnik, gdyby nie kolejne wydarzenie, które odmieniło jego losy. Angelo otrzymał list, w którym tajemniczy nadawca wskazywał tożsamość zabójców rodziny Lagusa.

TRZYMAJ SWOICH PRZYJACIÓŁ BLISKO...

Angelo – tym razem przedstawiając się jako **Avilio** – wraca do rodzimego miasta i nawiązuje kontakt z **Corteo** – swoim przyjacielem z dzieciństwa. Razem postanawiają wkupić się w łaski rodziny **Vanetti**. Nawiązanie tej znajomości ma być pierwszym krokiem na drodze ku zemście. W końcu – jak nasz bohater zauważył w rozmowie z Corteo – *przyjaźń jest mocniejszym narzędziem od ostrza*. Angelo szybko dogaduje się z **Nero** – najstarszym synem **Dona** – i zostaje chłopcem na posyłki mafiosów.

Oficjalna strona serialu.

A wszystko to dzieje się w fikcyjnym amerykańskim miasteczku **Lawless** w czasach prohibicji. Miłośnicy kina gangsterskiego już pewnie łapią ten klimat. Bimbrownia w co drugiej kamienicy, nielegalne bary wyrastające jak grzyby po deszczu, szybciej niż policja jest w stanie je zamykać. A za kulisami dwie rodziny mafijne walczące ze sobą o wpływy. Co ciekawe, chociaż mamy do czynienia z anime, nie ma tu jakichkolwiek japońskich akcentów. Akcja rozgrywa się w USA, żaden z bohaterów nie ma azjatyckich korzeni ani nie macha kataną. Nie jest to może coś unikatowego, ale nie zdarza się też zbyt często w japońskiej animacji.

Przez chwilę możemy nawet odnieść wrażenie, że Angelo zapomniał o swoim pierwotnym celu i chce piąć się po kolejnych szczeblach przestępczej kariery. Tak jest aż

91 Days

Rodzaj: TV | **Gatunek:** akcja, dramat, kryminał | **Liczba odcinków:** s.1/12 odcinków + 1 bonusowy
Produkcja: © Wit Studio
© 91days制作委員会/MBS

do momentu, gdy zabija jednego z ludzi Vanettich, wydawałoby się – jego przyjaciela. Wtedy wychodzi na jaw, dlaczego chciał wkupić się w ich łaski – to właśnie ludzie Vanettich zamordowali jego rodzinę. A Angelo postanawia zniszczyć ich od środka.

...A WROGÓW JESZCZE BLIŻEJ

Oczywiście nie może skończyć się na jednym trupie. W końcu morderców było kilku, a niektórzy z nich są wysoko postawionymi członkami rodziny. Nie będą więc zbyt łatwym celem. Aby się do nich zbliżyć, Angelo będzie musiał jeszcze nieraz dowieść, że jest godzien ich zaufania. Stopniowo zaczyna stawać się posłusznym żołnierzem Vanettich, wykonując dla nich kolejne zlecenia. Chociaż jego lojalność wobec pracodawców jest udawana, nie można tego powiedzieć o czynach, których się dopuszcza, by się wykazać. Szybko okazuje się, że nie może po prostu grać gangstera, musi się nim stać. Bimbrownictwo i przemyt to tylko najlżejsze z przestępstw, których się dopuszcza. Starcia z konkurencją, wymuszenia, a nawet morderstwa, stają się dla niego chlebem powszednim. Nie ma rzeczy, której Angelo by nie zrobił w imię swojej vendetty. Gotowy jest krzywdzić nie tylko mafiosów, ale i niewinnych ludzi. Stopniowo więc stacza się coraz niżej i traci resztki człowieczeństwa.

Z drugiej natomiast strony, coraz lepiej poznaje Vanettich oraz ich dylematy. Niektórzy, a w szczególności Nero, zaczynają widzieć w nim przyjaciela. Chociaż im samym daleko do niewiniątek, nie są też potworami i ukazują nam swoje ludzkie oblicza. Podobnie jak Angelo, potrafią dbać o swoich krewnych i przyjaciół. Stopniowo zaczyna się zacierać granica pomiędzy obiema stronami, a główny bohater coraz bardziej przypomina tych, których tak bardzo nienawidzi.

ZEMSTA NAJLEPIEJ SMAKUJE NA ZIMNO

Chociaż początkowo współczułem Angelo, to z czasem moja sympatia do niego zaczęła zanikać. Momentami bardziej było mi żal jego ofiar, tym bardziej że nierzadko nie miały one nic wspólnego ze śmiercią rodziny Lagusa. Stopniowy upadek bohatera najlepiej obrazuje scena rozmowy z policjantem – jedną z nielicznych pozytywnych postaci w tej historii. Z jednej strony mamy twardego, uczciwego faceta z zasadami, który chce walczyć z przestępczością – w wielu serialach to on byłby głównym bohaterem. Z drugiej mamy naszego protagonistę, który niczym rasowy gangster najpierw próbuje go przekupić, a gdy to nie skutkuje – zaczyna czynić zawoalowane groźby pod adresem rodziny swojego rozmówcy. W tym krótkim dialogu widać, kim stał się Angelo w ciągu tych kilku zaledwie odcinków.

A do tego pozostaje jeszcze sprawa tajemniczego listu. Kto i po co wysłał tę wiadomość? I skąd wie tak wiele o wydarzeniach sprzed lat? Nasz bohater i tego będzie próbował się dowiedzieć. W końcu trudno uwierzyć, że w tym ponurym świecie ktoś pomaga mu tylko z dobrej woli. Tajemniczy dobroczyńca też ma swoje nieczyste motywy, które z czasem również poznamy.

MOCNE KINO

91 Days to ponura opowieść o zemście oraz o tym, jak bardzo nienawiść potrafi nas zniszczyć. Pod koniec serialu Angelo od pozostałych postaci różni się tylko tym, że historię obserwujemy z jego perspektywy. Zdecydowanie nie jest to obraz malowany wyłącznie barwami czerni i bieli, a raczej odcieniami szarości. Wtóruje temu strona wizualna objawiająca się wygaszoną kolorystyką oraz odpowiednio dobranymi lokacjami, celowo obskurnymi, zadymionymi spelunami.

Jeśli akurat cierpicie na depresję z powodu złamanego serca albo śmierci ukochanego pieska, zostawcie ten serial na inną okazję, w przeciwnym razie będzie to sól sypana na rany. Nie jest to co prawda historia, która zniszczy psychikę przeciętnego widza – ba, zdarzają się tu nawet wstawki humorystyczne – ale do wesołych zdecydowanie nie należy. *91 Days* to kawał ostrego kina i odradzałbym go osobom, które preferują lekkie i pogodne opowieści.

Opowieść o specjalnej jednostce policyjnej, rozwiązującej sprawy kryminalne o niekoniecznie w pełni ziemskim pochodzeniu. Brzmi znajomo...?

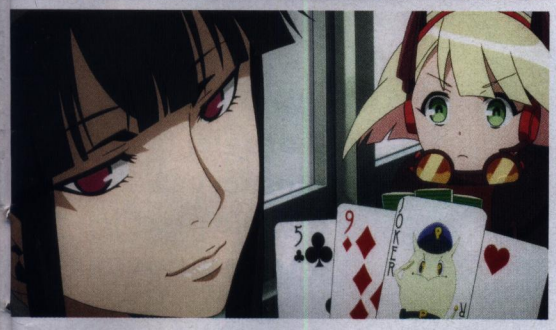
Marcin Świętoniewski

Akcja omawianego tu serialu toczy się współcześnie, w otaczającej nas rzeczywistości. Z tą drobną różnicą, że obok ludzi żyją także **elfy**, **kransoludy** oraz **wampiry**. Początkowo dochodziło między nimi do walk na tle rasowym, ale obecnie wszyscy koegzystują pokojowo bez większych problemów. Nawet wampiry nie stanowią żadnego zagrożenia, zadowalając się specjalnie donowaną dla nich krwią.

Oczywiście nie oznacza to kompletnego braku przestępstw. Za większością z nich stoi tajemnicza terrorystyczna organizacja **Nine**, z potrafiącym posługiwać się magią, niejakim **Warlockiem** na czele. Jego głównym celem jest wprowadzenie ery panowania smoków, co automatycznie oznacza totalną destrukcję cywilizacji. Właśnie dlatego detektywi z tytułowej specjalnej jednostki policyjnej wciąż mają pełne ręce roboty, udaremniając kolejne kradzieże, porwania, morderstwa czy zamachy bombowe. Lecz, niestety – pomimo odwalania całkiem przyzwoitej roboty – Special 7 nie cieszy się szacunkiem ani sympatią reszty służb mundurowych, a to głównie ze względu na swój skład personalny.

Na czele tej ekipy wyrzutków stoi **Sakon Zeroemon Kiryuin** (pseudonim **Boss**). Nie bierze on bezpośredniego udziału w akcjach, wydając polecenia z bazy. Zazwyczaj używa do tego swojego **familiara**, czyli potrafiącego ziać ogniem malutkiego smoczka, z którym komunikuje się telepatycznie, dzieląc jego doznania. Drugi w kolejce jest potrafiący częściowo czytać w myślach **Ichinose** (pseudonim **Charisma**). Nie próbujcie nawet pytać go o imię, bo ma naprawdę konkretny powód, aby się go wstydzić. Ponadto Ichinose to patentowany leń – wystarczy na moment spuścić go z oka, a natychmiast zacznie się obijać. Dodatkowo jego umiejętności strzeleckie stoją na głowie: trafi absolutnie w każdy cel, ale tylko wówczas gdy... nie będzie skupiał się na celowaniu, najlepiej do tego zamykając oczy. Trzeci z detektywów to niejaki **Kujaku Nijo** (psuedonim **Analyzer**), niezwykle inteligentny elf z koneksjami w przestępczym półświatku. Zawsze chłodny i opanowany, zazwyczaj chadzający własnymi ścieżkami, niechętny nadmiernemu socjalizowaniu się z resztą grupy. Numer cztery jest ogromnym kransoludem, a nazywa się **Rokusuke Endo**. Nie dajcie się zwieść opasce na jego lewym oku – nie przeszkadza mu ona w byciu fantastycznym strzelcem, dzięki czemu zawdzięcza swój przydomek: **Sniper**. Kiedyś żonaty z pewną elfką, na chwilę

Keishichō Tokumu-bu Tokushu Kyōaku-han Taisaku-Shitsu Dai-Nana-ka -Tokunana-
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** akcja, dramat, fantastyka | **Liczba odcinków:** 12 |
Produkcja: © 特殊凶悪犯対策室 第七課



obecną rozwodnik mieszkający z dorosłą już córką. Oczywiście w jednostce nie mogło zabraknąć także wampira, a raczej wampirzycy. **Akane Shikisai** (pseudonim **Samurai**) to mistrzyni miecza, potrafiąca przecinać swoją kataną nawet pociski w locie. Niewiele o niej wiadomo – w sumie tylko tyle, że dzieli apartament z normalnym człowiekiem płci męskiej i wszystko wskazuje na to, iż bardzo się nawzajem kochają. Drugą przedstawicielką płci pięknej w oddziale jest **Bellemer Cinq** (pseudonim **Ninja**), czyli blond homunkulus, która przez swój wygląd zewnętrzny często bywa traktowana jak mała dziewczynka. **Belle** to znakomita informatyczka, a w dodatku daje radę sterować aż dwunastoma (!) dronami naraz, dlatego jej udział w akcjach przyjmuje zazwyczaj postać typowego (?) supportu sprzed ekranu komputera.

Grupę zamykał jeszcze jeden oficer, lecz niestety – zginął na służbie. I to właśnie w jego miejsce „wskoczy" główny bohater – **Seiji Nanatsuki**. Dziewięć lat temu został uratowany z ataku terrorystycznego przez pewnego tajemniczego policjanta, co wywarło na niego tak ogromny wpływ, że postanowił pójść w ślady swego wybawcy. Po zupełnie przypadkowym wplątaniu się w jedną ze spraw specjalnej siódemki zostaje do niej karnie przeniesiony i otrzymuje pseudonim **Rookie**. Poza niezwykłą gorliwością do pilnowania porządku oraz wymierzania sprawiedliwości, Seiji zdaje się posiadać jakieś tajemnicze magiczne moce. Dzięki nim upadek na jezdnię z pędzącej ciężarówki lub skok z wysokiego piętra nie są dla niego groźne, kończąc się jedynie lekkimi potłuczeniami. Jednak nasz żółtodziób nie jest jeszcze w stanie w pełni świadomie kontrolować posiadanych zdolności.

Już samo zapoznanie się z rysem fabularnym *Special 7* wywołało u mnie wrażenie klasycznego déjà vu. Owo wrażenie tylko się pogłębiło po usłyszeniu głosu Ichinose – toż to przecież sam **Kei Matoba** z recenzowanego w poprzednim numerze *Kawaii* ***Cop Crafta***! Nie chcę tutaj sugerować, jakoby twórcy omawianej pozycji w jakikolwiek sposób się nim zainspirowali, ale nie mogę też zignorować owego wrażenia spożywania „odgrzewanego kotleta", w dodatku kiepsko przyprawionego. Szczerze mówiąc, wolałbym zwalić zaistniałą sytuację na karb przypadku, bo jeśli *Special 7* naprawdę usiłował stać się *Cop Craftem* w wersji 2.0, to niestety w moim odczuciu ta akcja się nie powiodła.

W pierwszej kolejności kuleje scenariusz. Sprawy prowadzone przez tytułową jednostkę wydały mi się nader skomplikowane i niepotrzebnie przekombinowane. Zanim dojdzie do standardowego widowiskowego pościgu za złoczyńcami, widz bywa bombardowany ogromną liczbą faktów oraz wzajemnych zależności pomiędzy masą osób wplątanych w daną aferę, przez co w końcu odechciewa mu się wnikliwie analizować kto, z kim, po co i dlaczego. Drugą rysą na szkle jest bardzo nierówne traktowanie bohaterów. Po co niby mieć ich aż siedmioro, gdy najwięcej czasu ekranowego poświęca się najwyżej trójce z nich, a konkretnie Ichinose, Kujaku i – rzecz jasna – żółtodziobowi Seijiemu? Cała reszta czeka wówczas grzecznie w odstawce, aby pojawić się tylko na chwilę, zazwyczaj podczas aresztowania przestępców.

No dobra – ja rozumiem, że dzieje się tak ze względu na pewną mroczną tajemnicę z przeszłości, dotyczącą nieżyjącego już oficera, w której główne skrzypce grają Ichinose i Kujaku. Ale czy to wystarczający powód do traktowania całej reszty ekipy po macoszemu? Ów stan rzeczy nie jest pomocny w budowaniu wiarygodnych charakterów postaci z którymi dałoby się szczerze sympatyzować. Ten sam zarzut kieruję zresztą w stronę szefostwa terrorystów. Sprawiają oni wrażenie papierowych marionetek stworzonych tylko po to, aby główni bohaterowie mieli jakichkolwiek przeciwników do zwalczania. Gwóźdź do trumny przybija straszliwie nierówna strona wizualna. Chodzi o to, że większość postaci widzianych na dalszych planach momentami wygląda po prostu fatalnie.

W dobie animacji wspomaganej komputerowo rozjeżdżające się niekiedy facjaty są zwyczajną kpiną z odbiorcy. Zawinił tu albo zbyt niski budżet, albo zwykłe niechlujstwo studia za nią odpowiedzialnego.

Czy w *Special 7* jest zatem cokolwiek, co naprawdę mi się spodobało? Ależ owszem – całe trzy rzeczy. Numerem jeden bezdyskusyjnie są czerwone szpilki wampirzycy, na których z niebywałą gracją biega ona nawet i po pionowych ścianach budynków. W drugiej kolejności skłonny jestem pochwalić dość fajnie przemyślane tytuły odcinków. Każdy z nich zawiera bowiem zręcznie wkomponowaną cyfrę, odpowiadającą jego kolejności na liście – ot, przykładowo: *Rodzina czworga*, *Piąta pieczęć* albo *Sześciominutowa bitwa na śmierć*. Spodobała mi się także muzyka towarzysząca openingowi, a mówiąc konkretniej – utwór zatytułowany ***Take On Fever***, wykonywany przez grupę **OLDCODEX**. Co prawda moim preferencjom muzycznym bliżej jest do ciężkich gabberowych beatów niż do ostrych gitarowych riffów, ale potrafię docenić każdą dobrą nutę.

Cóż tu więcej dodawać... Werdykt końcowy wynikający z moich powyższych słów nasuwa się sam i jest nader oczywisty: *Keishichō Tokumu-bu Tokushu Kyōaku-han Taisaku-Shitsu Dai-Nana-ka -Tokunana-* (nawet sam pełny tytuł jest kompletnie do bani) to w najlepszym wypadku przeciętny, a w najgorszym słabiutki serial akcji. Jeśli macie ochotę na tego typu historię, to – moim zdaniem – lepiej obejrzyjcie wspomnianego *Cop Crafta*.

Strona oficjalna:

Zastanawiam się, czy dobrze zrobiłem, grając przy nim ten akord, ponieważ nieświadomie zagrałem też na strunach jego serca – to cytat z jednego z głównych bohaterów z pierwszego tomu *Given*; a jednocześnie zdanie, które w stu procentach oddaje charakter tej historii. Z jednej strony bowiem ważne są tu elementy związane z muzyką, z drugiej fabułę popychają naprzód wątki miłosne, czasami aż do przesady dramatyczne, ale przecież nastoletnia miłość bywa egzaltowana.

Jarosław Kowal

[given]

(ANIME) **Given**
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** dramat, romans | **Liczba odcinków:** 11 | **Produkcja:** © キヅナツキ・新書館／ギヴン製作委員会

(MANGA) **Given**
Autor: Natsuki Kizu | **Gatunek:** dramat, romans | **Liczba tomów:** 5 | **Wydawca japoński:** Shinshokan | **Wydawca polski:** Kotori

Oficjalna strona serialu.

Długość dźwięku samotności

Jak to zazwyczaj bywa w przypadku romansów, głównych bohaterów poznajemy w tym samym momencie, w którym także oni poznają siebie nawzajem. Nowa relacja staje się punktem wyjściowym i to wokół niej konstruowane są pozostałe wątki. A w przypadku *Given* wszystko zaczyna się na ustronnych schodach w jednym z liceów, gdzie poszukujący chwili spokoju **Ritsuka Uenoyama** przypadkiem wpada na **Mafuyu Sato**. Być może to spotkanie skończyłoby się na wymianie spojrzeń, gdyby nie obecność przedmiotu o wielkim znaczeniu emocjonalnym dla obydwu chłopaków – gitary elektrycznej. Przez jakiś czas instrument służy za swoisty MacGuffin, czyli tajemniczy przedmiot motywujący postacie do działania, i w pośredni sposób pozwala zaistnieć bliskiej więzi pomiędzy Uenoyamą a Mafuyu.

W drugim tomie (albo w siódmym odcinku) padają ważne słowa: *Co w tym dziwnego, że obaj jesteście facetami? Pewnie myślisz coś w stylu „Jestem facetem, więc powinienem lecieć na laski", tak?* To moment zwrotny, ośmielający rozdartego Uenoyamę, który odtąd coraz mniej przypomina starszego, opiekuńczego brata, a coraz bardziej partnera. Jeżeli jednak **yaoi** kojarzy się wam stereotypowo z intymnymi kontaktami fizycznymi, *Given* może zaskoczyć subtelnością, wpisuje się raczej w uczuciowe **shōnen-ai**, choć bez klasycznego podziału na **seme** (osobę dominującą, pewnego siebie twardziela) i **uke** (delikatnego chłopczyka o kobiecych rysach). Być może Mafuyu dałoby się jeszcze upchnąć do drugiej z tych kategorii, jednak Uenoyama wymyka się schematowi.

Za to w nieco innej sytuacji są starsi koledzy z zespołu – dwudziestodwuletni **Haruki Nakayama** i dwudziestoletni **Akihiko Kaji**. W jednej ze scen są znacznie bardziej bezpośredni, a ich relacja stopniowo ewoluuje w coś, co mogłoby przypominać małżeństwo. Ukazanie aż dwóch związków z tak bliskich perspektyw dodatkowo wzmacnia ładunek emocjonalny *Given* i nawet jeżeli wydaje się wam, że historia chłopięcej miłości zdecydowanie nie leży w kręgu waszych zainteresowań, możecie zostać pozytywnie zaskoczeni – to jeden z najciekawszych i najmniej odtwórczych romansów, z jakimi miałem do czynienia. Nie tylko w mandze czy anime, także w filmie (łącznie z kinem hollywoodzkim).

Japońska złota młodzież

Given (to także nazwa kapeli głównych bohaterów) nie jest wprawdzie zespołem punkrockowym, ale jego członkowie grają tak, jakby zależały od tego ich życia. Wkładają w muzykę całe serca, a **Natsuki Kizu** na tyle dogłębnie i wiarygodnie zarysowała osobowości swoich bohaterów, że jeszcze przed pierwszym wyjściem na scenę stają się autentyczni. W tym zakresie manga ma jednak kolosalną przewagę nad anime.

Sceny z udziałem instrumentów prezentują się bardzo dobrze tu i tu – w mandze są narysowane z dużą dbałością o detale, w anime ożywione w bardzo dynamiczny sposób. Problemem okazują się jednak wydobywane z nich dźwięki. Poznając tę historię za pośrednictwem papieru, bez większego wysiłku możemy uwierzyć, że głos Mafuyu faktycznie jest wyjątkowy, a Akihiko to istny wirtuoz; wyobraźnia pozwala stworzyć taką ścieżkę dźwiękową, by intencje autorki urzeczywistniły się. Nie da się natomiast uwierzyć w niebywały talent Mafuyu w anime, jego głos i granie są przeciętne, repertuar Given banalny na tle chociażby takich, faktycznie istniejących, zespołów rockowych z Japonii, jak **Chai**, **Tricot** czy **The Back Horn**. Nie jest to zresztą problem tylko tego anime, to problem każdego filmu i serialu, gdzie próbuje się ukazać wielkiego artystę bez współpracy z wielkim artystą ze świata rzeczywistego.

Lecz manga ma jeszcze jedną przewagę nad ekranizacją – w anime poczucie humoru czasami wydaje się nieco naciągane (zwłaszcza na samym początku), wspierane irytującą muzyką rodem z sitcomu i zdarza się, że gubi intensywny nastrój pierwowzoru. Wersja drukowana jest bardziej przejmująca, choć w polskim wydaniu zdarzają się drobne błędy w tłumaczeniu. O ile zastąpienie odwoływania się jednego z bohaterów do twórczości **Yujiro Ishihary** (aktora i wokalisty) nawiązaniem do *Chcemy być sobą* **Perfectu** jest zrozumiałą decyzją (taki kontekst będzie większości polskich odbiorców lepiej znany), o tyle ***grunge'a*** zamiast ***grunge'u***, ***test dźwięku*** zamiast ***próby dźwięku*** czy nazywanie ***supportem*** muzyka występującego w innym niż macierzysty zespole (a nie zespołu, który gra przed ***gwiazdą*** wieczoru) odrobinę kole w oczy nieznajomością branżowej nomenklatury.

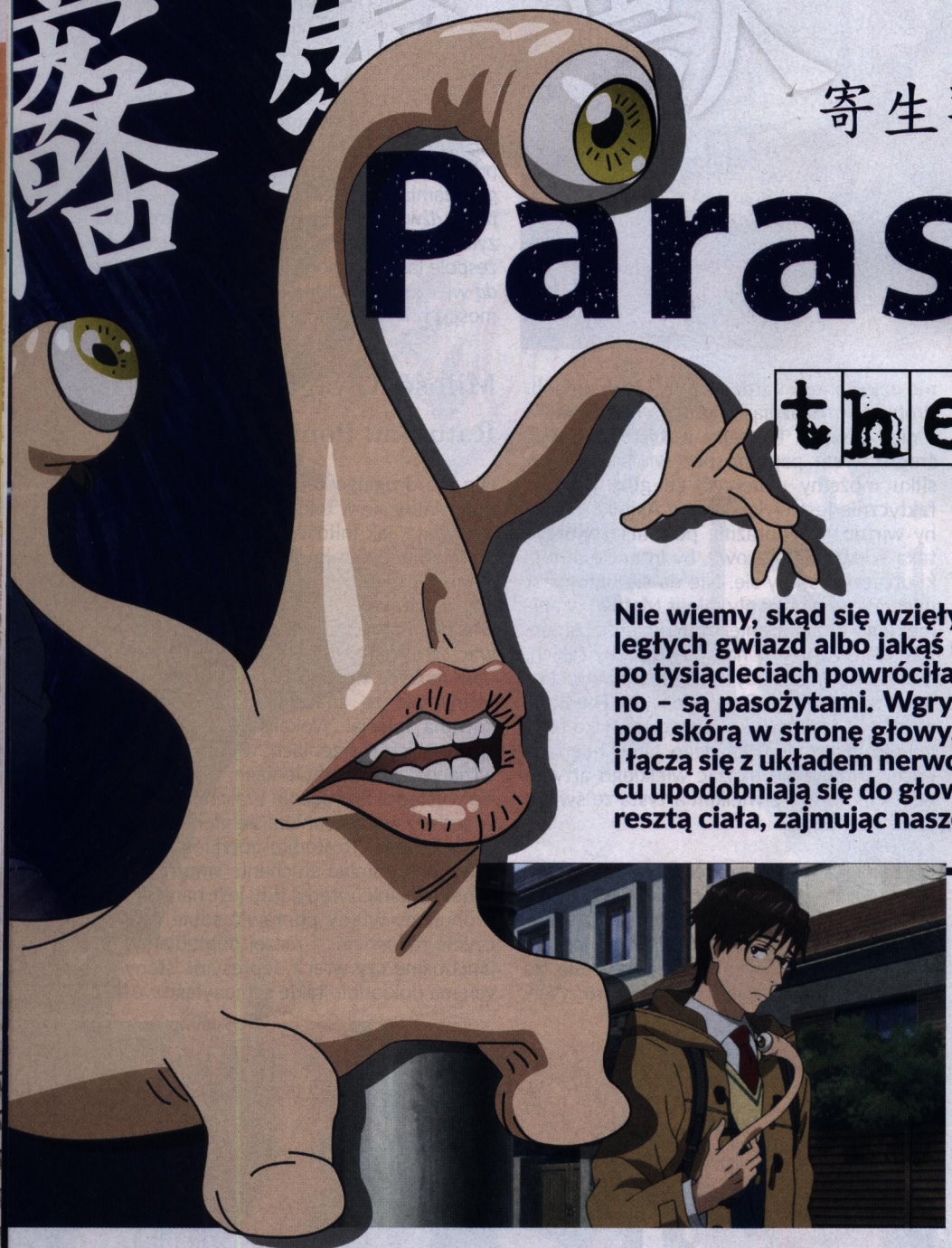
Miłość! Uwaga! Ratunku! Pomocy!

Nie ma drugiego tematu, który tak często pojawiałby się w tekstach zespołów z całego świata, jak miłość, a nawet gdy muzyka popularna opierała się o brzmienie fortepianu i całkowicie instrumentalne aranżacje, nieustannie powracano do obrazowania właśnie tego uczucia. Mogłoby się wydawać, że to partnerstwo idealne – miłość dodaje muzyce treści, muzyka dodaje miłości formy, ale to znacznie bardziej skomplikowana relacja. Wokaliści często śpiewają o swoich marzeniach, wyidealizowanych wizjach czy wspomnieniach, a poświęcenie się występom na scenie czasami jest jednoznaczne z wyrzeczeniem się głębszego życia uczuciowego. To słodko-gorzkie przesłanie, które przypomina słuchanie smutnych piosenek właśnie wtedy, gdy jest nam źle. Nie próbujemy wtedy poprawić sobie nastroju czymś radosnym, a raczej pogłębiamy melancholijne czy wręcz depresyjne stany. *Given* ma dokładnie takie same właściwości.

寄生獣 セイの格率

Parasyte

the maxim



Nie wiemy, skąd się wzięły. Być może są przybyszami z odległych gwiazd albo jakąś odnogą ziemskiej ewolucji, która po tysiącleciach powróciła na naszą planetę. Ale wiemy jedno – są pasożytami. Wgryzają się w ludzkie ciało, wędrują pod skórą w stronę głowy, następnie pożerają ją od środka i łączą się z układem nerwowym oraz krwionośnym. W końcu upodobniają się do głowy ofiary i przejmują kontrolę nad resztą ciała, zajmując nasze miejsce.

Dawid Biel

Ale mimikra jest tymczasowa. Gdy nadejdzie właściwy moment, gdy tylko poczują się bezpieczne, ich ciała przejdą błyskawiczną metamorfozę – by zabić i pożreć tych spośród ludzi, którzy nie zostali jeszcze zainfekowani przez pasożyta. Czasami jednak nie wszystko idzie po ich myśli. Czasem z braku człowieka muszą zadowolić się zwierzęciem. Bywa też tak, że człowiekowi udaje się uniemożliwić pasożytowi dotarcie do mózgu, zmuszając go do przejęcia roli innego organu.

Właśnie to przydarzyło się pewnemu 17-letniemu licealiście. **Shinichi Izumi** obudził się podczas ataku i powstrzymał pasożyta przed pozbawieniem go głowy. Zamiast tego obcy twór zajął miejsce jego prawej ręki i stał się zakładnikiem Shinichiego. W takim samym stopniu, w jakimi Shinichi stał się zakładnikiem inteligentnego pasożyta. Ciastowata ręka będzie myśleć, mówić, zmieniać kształt, obserwować otaczający świat, a jeśli zajdzie taka konieczność – zamieni się w śmiercionośną plątaninę macek i ostrzy. Wbrew swojej woli człowiek i jego pasożyt zostaną sojusznikami. **Migi** – bo tak Shinichi nazwie swojego niechcianego towarzysza – nie odczuwa empatii, ale kieruje nim bezwzględna wola przetrwania. A to, że poniósł klęskę i nie zdołał pozbawić swego „gospodarza" mózgu, czyni go wyrzutkiem wśród innych przedstawicieli swego gatunku. I dlatego pozostałe potwory będą chciały go zabić.

Ukrywanie się nie wchodzi w grę. Migi wyczuwa inne pasożyty... ale one również wyczuwają jego. W walce o przetrwanie konieczna więc będzie kooperacja. Ale choć Migi jest wyjątkowo inteligentny, to jest też równie bezwzględny jak pozostałe pasożyty. Nie zawaha się przed zabiciem każdego, kto będzie mu zagrażał – nawet rodziny swego „gospodarza". Shinichi będzie więc musiał ukrywać prawdę przed swoimi najbliższymi, a także powściągać mordercze zapędy swojego „lokatora". Tak, to brzmi naprawdę intrygująco, i stwierdzenie, że tak zarysowany pomysł na anime jest wyjątkowo obiecujący, byłoby ogromnym niedopowiedzeniem.

Trudno wyliczyć wszystkie powody, dla których warto zapoznać się z tą 24-odcinkową opowiastką o walce ludzkości z pasożytniczym najeźdźcą. Na pewno na pochwałę zasługuje styl rysunku i animacji. Jest on co najmniej poprawny – postacie są ładnie narysowane i momentalnie rozpoznawalne, z kolei akcja jest niezwykle dynamiczna, a jednocześnie czytelna. Najlepiej wypadają jednak te chwile, w których twórcy serialu sięgają po obrazy znane z klasyków tzw. „body horroru", czyniąc modyfikację ciał niepokojącymi i odrażającymi. Nie twierdzę, że należy spodziewać się po *Parasyte* widoków na miarę ***Muchy*** Cronenberga czy ***Coś*** Carpentera... ale na pewno znajdziemy w tym anime wystarczająco dużo

obrazów, które sprawią, że poczujemy się nieswojo. Wprawdzie w normalnych okolicznościach Migi wygląda jak ulepiony z ciasta czy plasteliny, ale od czasu do czasu pasożyty przyjmą wygląd mniej przyjemny dla oka. Urzekła mnie w tym serialu również muzyka – zarówno kompozycje oryginalne, jak i cudze, świetnie pasują do akcji oraz motywów serialu. Nie wątpię, że wątki szkolno-obyczajowe przypadną do gustu wszystkim miłośnikom młodzieńczych romansów. No i wreszcie jest tu dużo emocjonującej akcji – walk, pościgów i innych nadludzkich wyczynów.

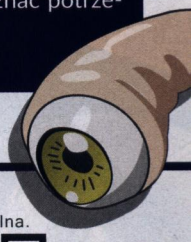
Przede wszystkim jednak *Parasyte* wybija się ponad przeciętność dzięki sposobowi dawkowania napięcia. Serial unika tanich cliffhangerów czy wyciągania bohatera ze śmiertelnych tarapatów bez jednego zadrapania. Przeciwnie, konsekwencje podejmowanych decyzji są jak najbardziej bezwzględne, a niebezpieczeństwo namacalne. Dlatego zginą tu ważne postacie – nie dla taniej sensacji, ale dlatego, iż tak nakazywała logika wydarzeń. Śmierć nie tylko odegra kolosalną rolę w rozwoju głównego bohatera, ale niewątpliwie wstrząśnie emocjonalnie widzem. No i sprawi, że do ostatnich minut ostatniego odcinka będziemy oglądać *Parasyte* z przyspieszonym biciem serca. Bo w tej historii nikt nie jest bezpieczny.

I już z tego powodu *Parasyte -the maxim-* zasługuje na rekomendację. Ale anime to idzie jeszcze o kroczek dalej, pokazując ambicję bycia czymś więcej niż tylko świetnie zrealizowanym serialem akcji. *Parasyte* stawia tak przed bohaterem, jak i widzem, autentyczne dylematy natury etycznej. Kwestionuje to, co myślimy na temat ludzi czy ekosystemów. Pyta nas, gdzie leży granica przebaczenia. Czy zaakceptowalibyśmy dokonujące mordów pasożyty, gdyby postanowiły z nami koegzystować? Jaka strategia walki z nimi jest najlepsza? Jak wiele możemy poświęcić? Czy decyzje podejmowane przy pomocy empatii nie przynoszą w dłuższej perspektywie gorszych rezultatów niż chłodna, nieludzka kalkulacja? Czy ludzie nie zasłużyli na to, by spaść w łańcuchu pokarmowym o oczko niżej? Czy brak naturalnych drapieżników, które by na nas żerowały, nie zdegenerował nas? I wreszcie – czy utracone człowieczeństwo można odzyskać?

Na niektóre z powyższych pytań *Parasyte* spróbuje udzielić odpowiedzi... i nie zawsze będą to odpowiedzi oczywiste. Ale jedno jest pewne – serial wciągnie widza do samego końca. Bo *Parasyte* to naprawdę anime na piątkę z plusem. Trudno nazwać je dziełem przełomowym, nadzwyczajnym, czy w końcu obrazem, który stanie się klasykiem, ale jednocześnie trudno nie zauważyć, że osiąga on wszystkie cele, jakie postawili sobie jego twórcy. To bardzo kompetentna mieszanka science fiction, thrillera, horroru i dramatu obyczajowego, która nie tylko spełni wszystkie oczekiwania fana tych gatunków, ale do tego nie raz widza zaskoczy.

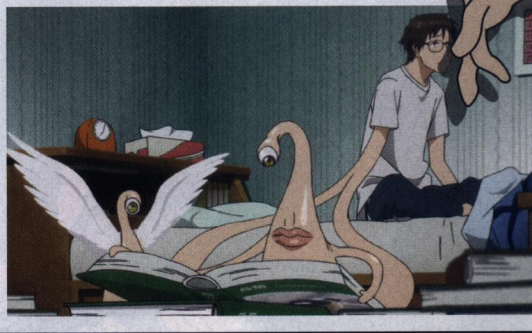
Zakazane pasożyty

Ciekawostka. Serial *Parasyte -the maxim-*, podobnie jak jego mangowy pierwowzór, znalazł się – obok tytułów takich jak ***Devil May Cry***, ***Attack on Titan*** i ***Death Note*** – na liście 38 dzieł japońskiej kultury popularnej zakazanych przez chińskie Ministerstwo Kultury. Oficjalny powód to *sposób ukazywania przemocy i przestępstw przeciw publicznej moralności*. Chińskim firmom nie wolno zapewniać dostępu do wymienionych dzieł, a osoby chcące się z nimi zapoznać potrzebują specjalnego pozwolenia.



Strona NTV.

Strona oficjalna.



Parasyte -the maxim-
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** science fiction, horror | **Liczba odcinków: 24** | **Produkcja:** © 岩明均／講談社・VAP・NTV・4cast

ノーガンズライフ

Powojenna przyszłość, w której dość daleko posunięte cyborgizacje są na porządku dziennym. Niezbyt nowatorska pod względem treści, ale przyzwoita detektywistyczna opowieść utrzymana w klimatach science fiction.

Marcin Świętoniewski

Extended to termin używany do określania osób poddających swoje ciało mechanicznym przeróbkom. Zazwyczaj mają one służyć pomocą podczas codziennego życia, ale mogą być także używane do niecnych celów. Najlepiej świadczy o tym niedawno zakończona wojna, w której brały udział całe plutony scyborgizowanych najemników. Po jej zakończeniu wielu z nich nie było w stanie dać sobie rady z powrotem do normalnego życia w uczciwy sposób, wstępując na drogę występku. Główny bohater niniejszej historii, **Juzo Inui**, pracuje jako **Resolver**, czyli specjalny detektyw zajmujący się ściganiem właśnie tego typu typu przestępców. Jego wygląd nierzadko wzbudza popłoch na ulicy, gdyż zamiast głowy Juzo posiada ogromny staroświecki rewolwer. Jasno wskazuje to na jego niegdysiejszą przynależność do elitarnej jednostki **Gun Slave**, składającej się wyłącznie z podobnych jemu **Over-Extendów**. Jej nazwa wzięła się od konieczności operowania w parach – Juzo nie jest w stanie sam nacisnąć spustu, będącego poza zasięgiem jego rąk. Nie chcąc być traktowanym jako zwyczajne narzędzie, detektyw starannie wybiera osoby, które otrzymują ów przywilej.

Jednak niech jego groźny wygląd, do spółki z wieloma ukrytymi możliwościami bojowymi, was nie zmyli – Juzo absolutnie nie spieszy się do robienia z nich użytku. Na co dzień to spokojny, odrobinkę cyniczny człowiek, wstydzący się okazywać uczucia ważnym dla niego osobom. Nie pamięta, kto i dlaczego przerobił go właśnie w ten sposób. Juzo wierzy, że „każdy sam powinien podcierać swój własny tyłek", czyli rozwiązywać osobiste problemy bez polegania na innych. Czerpie dumę z doprowadzania przyjmowanych spraw do szczęśliwego końca. W obecnym życiu najbardziej nie cierpi dzieci oraz wilgoci. To drugie nie powinno dziwić, gdy weźmiemy pod uwagę materiał, z którego zbudowano jego ciało. Juzo jest nałogowym palaczem, preferującym markę papierosów o nazwie *Tanegashima*. Oficjalnie pali je przede wszystkim ze względu na ich smak, lecz w rzeczywistości są one także pewną formą uśmierzacza bólu dla jego – uszkodzonych podczas instalacji rozszerzenia – nerwów.

Oczywiście nawet najlepszy prywatny detektyw nie byłby w stanie poradzić sobie bez odpowiedniego wsparcia. Osób, na pomoc których Juzo może

Oficjalna strona serialu.

NO GUNS LIFE
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** akcja, s.f. | **Liczba odcinków: 24 (12 + 12)**
Produkcja: © カラスマタスク/集英社・NGL PROJECT

zawsze liczyć, jest kilka. Jednak najważniejszą z nich wydaje się **Mary Steinberg**. Ta młoda dziewczyna jest pierwszorzędnym **cyberinżynierem**, doskonale znającym swój fach. Cechuje ją dość wywrotowy charakterek do spółki z niewyparzonym momentami języczkiem, ale – podobnie jak szorstkość Juzo – to tylko pozory. Zdarza jej się pracować nawet za darmo, aczkolwiek nie czyni tego wyłącznie ze szlachetnych pobudek. Mary wierzy, że w ten sposób trafi na ślad swojego dawno zaginionego brata, także niezwykle utalentowanego cyberinżyniera.

Świat, w którym bohaterowie niniejszej historii zmuszeni są egzystować, daleki jest od ideału. Nad miastem niepodzielnie panuje mroczna korporacja **Berühren**. To właśnie ona odpowiedzialna jest za powstanie i popularyzację wszechobecnych **cyberwszczepów**. Poza tym, jak to zwykle bywa w przypadku każdej korporacji, ludzie dla niej pracujący traktowani są niezwykle przedmiotowo, niczym łatwo zastępowalne trybiki w maszynie. Jej podwykonawcy spotykani okazyjnie przez naszych protagonistów zdają się nie mieć sumienia i nie cofną się przed absolutnie żadnym łajdactwem, aby osiągnąć cel. Macki Berühren sięgają prawie wszędzie. Jedynym miejscem w pełni wolnym od korporacyjnego wpływu jest **Kyusei Pit**, czyli dzielnica zdominowana w głównej mierze przez różnego rodzaju emigrantów. Tutaj z kolei niepodzielnie rządzą rozmaite mafie i gangi, którym także lepiej nie wchodzić w drogę. Ostatnim z graczy naprawdę liczących się na tej szachownicy jest **EMS** – specjalna rządowa komórka zajmująca się regulacją warunków koegzystencji Extended z resztą społeczeństwa.

Po zapoznaniu się z powyższymi informacjami chyba nietrudno domyślić się, jaką tematykę porusza *No Guns Life*. Sprawy rozwiązywane przez Juzo i ekipę stanowią znakomitą okazję do standardowych już dla tego typu opowieści rozważań na temat naszego życia i – stopniowo traconego przez cyborgizację – człowieczeństwa. Oprócz tego będziemy mogli wraz z bohaterami zastanowić się, czym tak naprawdę jest wolność i czy walcząc o przeżycie, warto ją poświęcić, stając się czyimś bezmyślnym narzędziem. Poza tym staniemy się świadkami rozmaitych przepychanek na różnorakich szczeblach władzy, mających na celu ukrycie niewygodnej prawdy przed społeczeństwem bądź zwycięskie wybrnięcie z konfliktu wzajemnych interesów. No i oczywiście zaobserwujemy bezpośredni wpływ tej niekończącej się walki o wpływy i pieniądze na codzienne życie zwykłych ludzi. Już na pierwszy rzut oka widać tutaj odległe cienie takich klasyków jak ***Alita***, ***Akira***, ***Ghost in the Shell*** oraz mnóstwa innych mniej lub bardziej popularnych tytułów z tego obszaru. Dlatego właśnie śmiało pokuszę się o stwierdzenie, iż recenzowana tu historia nie jest zbyt nowatorska. Aczkolwiek trzeba jej oddać sprawiedliwość, bo to wciąż bardzo solidna pozycja, potrafiąca wciągnąć na dobre.

A spora w tym zasługa studia **Madhouse**, które nie idzie na skróty, dość wiernie przenosząc na ekran materiał źródłowy z mangi autorstwa **Tasuku Karasumy**. Ta zaś spotkała się z ogromnym uznaniem samego **Hideo Kojimy** (tego od cyklu gier *Metal Gear*, gdyby ktoś jakimś cudem nie kojarzył). Wedle jego własnych słów, pochodzących z wywiadu udzielonego portalowi *Natalie*, zakupił pierwsze dwa tomy urzeczony wyglądem głównego bohatera, a potem było tylko lepiej. Mistrz Kojima pochwalił Karasumę między innymi za umiejętnie wplecony humor oraz za udane wytworzenie klimatu typowo „staroszkolnego s.f.", osiągnięte poprzez sprawne kierowanie zachowaniami postaci. On także dostrzega w tej historii wpływy takich twórców jak **Masamune Shirow**, **Katsuhiro Otomo** czy nawet... jego własnych prac.

Na taki klimat emanujący z ekranu niewątpliwie wpływają też same designy postaci. Nie są to standardowo słodkie twarzyczki, typowe dla masy japońskich produkcji animowanych. Widać w nich pewien stopień zblazowania, zmęczenia niełatwym życiem. I to nawet pomimo dość młodego niekiedy wieku, czego znakomitym przykładem jest chociażby wspomniana Mary. Nie wypada także przejść obojętnie obok fantastycznie wyrenderowanych teł. I tutaj właśnie pojawia się prawdziwe nowatorstwo, zostały one bowiem przygotowane przy użyciu czwartej już odsłony Unreal Engine. Dotyczy to zresztą także obrazów towarzyszących napisom końcowym po każdym odcinku – kawał naprawdę znakomitej grafiki. W sumie kto powiedział, że silnik służący do pisania gier nie może zostać z powodzeniem wykorzystany do innych celów...

Na samym końcu pozostaje mi jeszcze rzucić kolejnym wielkim nazwiskiem z branży: **Kenji Kawai**. Co prawda słyszana w serialu muzyka nie jest szczytem możliwości tego kultowego już dziś kompozytora, ale bez problemu można w niej rozpoznać charakterystyczne brzmienia mistrza. I to też nie pozostaje bez wpływu na pozytywny odbiór całości, zwłaszcza jeśli zna się przynajmniej część jego dotychczasowej twórczości.

No Guns Life to mało nowatorska pod względem treści, ale bez dwóch zdań solidna i ambitna produkcja. Powinna spodobać się wszystkim miłośnikom gatunku lubiącym roztrząsać egzystencjalne dylematy. Oczywiście od czasu do czasu trafia się jakiś pojedynek lub inny pościg, ale akcja absolutnie nie jest tutaj najważniejsza, stanowiąc jedynie dodatek do bogatej warstwy fabularnej. Tym niemniej z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że Hideo Kojima oraz niejaki kapitan Tenchi Misumaru (czyli ja), gorąco ten tytuł polecają.

FRUITS BASKET

フルーツバスケット

FRUITS BASKET WYDAJE SIĘ BYĆ JEDNĄ Z NAJPOPULARNIEJSZYCH MANG SHŌJO, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY. WYNIKA TO NIE TYLKO Z NIEBAGATELNYCH WYNIKÓW SPRZEDAŻY, ALE RÓWNIEŻ ZE SPOSOBU, W JAKI TEN KOMIKS WCIĄŻ REZONUJE Z ODBIORCAMI, I TO PO PONAD 20 LATACH OD SWOJEJ PREMIERY.

Paulina Rudel

KLĄTWY I ZNAKI ZODIAKU

Wydawać by się mogło, że **Toru Honda** jest zwyczajną licealistką, której największym problemem są chłopcy i egzaminy. Jednak jej beztroski uśmiech skrywa pewien smutny fakt – z powodu komplikacji rodzinnych dziewczyna mieszka samotnie w namiocie pośrodku lasu. Pewnego dnia, po miesiącach walki z mrówkami i wichurami, sytuacja Toru ulega nagle diametralnej zmianie. Niedaleko swojego obozowiska dziewczyna natrafia na dom, na tarasie którego dostrzega figurki **12-tu znaków zodiaku** – postaci z jej ulubionej legendy. Podziwiając wyrzeźbione zwierzęta, natyka się na właścicieli – pisarza **Shigure** oraz swojego kolegę z klasy, **Yukiego Somę**. Gdy obaj dowiadują się o sytuacji dziewczyny, oferują jej pokój w zamian za zajmowanie się domem. I cała ta sytuacja skończyłaby się szczęśliwie, gdyby nie to, że w tej samej chwili do rezydencji niespodziewanie wbiega rudowłosy chłopak i wyzywa Yukiego na pojedynek. W powstałym zamieszaniu Toru wpada na trójkę bohaterów, którzy w tej samej chwili przemieniają się... w zodiakalne zwierzęta. I tak oto dziewczyna dowiaduje się o tajemniczej klątwie ciążącej na członkach rodziny Soma. A jakby tego było mało, jest to tylko jeden z wielu mrocznych sekretów, z którymi przyjdzie zmierzyć się naszej bohaterce.

DUŻE OCZY I OGROMNE PROBLEMY

Początkowe rozdziały *Fruits Basket* nie zdradzają potencjału, jaki kryje się w tej stworzonej przez **Natsuki Takayę** mandze. Wprowadzenie przedstawia klasyczną szkolną komedię z odrobiną dramatu i miłosnym trójkątem na dokładkę. Warstwa wizualna również przypomina nieco starsze mangi shōjo, co może zniechęcić niektórych czytelników. Dowodem na to są często pojawiające się sceptyczne komentarze odnośnie ilustracji Takayi, np. oczu, które – nawet jak na ten rodzaj mangi oraz czas jej powstania – wielu odbiorcom wydają się nieco za duże. Mimo to trudno nie dostrzec kunsztu, z jakim autorka posługuje się cieniowaniem czy przedstawia emocje. Dodatkowo, pomimo urazu dłoni doznanego w trakcie prac nad mangą, styl Takayi z tomiku na tomik stale się rozwija.

(manga) **Fruits Basket**
Autor: Natsuki Takaya | **Gatunek**: dramat, romans, fantasy
Liczba tomów: 23 | **Wydawca japoński**: Hakusensha
Wydawca polski: Waneko | © Natsuki Takaya 2015

(anime) **Fruits Basket (2001)**
Rodzaj: serial TV | **Gatunek**: dramat, romans, fantasy
Liczba odcinków: 26 | **Produkcja:** © 2001 Natsuki Takaya/HAKUSENSHA・TV TOKYO・NAS・Furuba Project

(anime) **Fruits Basket (2019)**
Rodzaj: serial TV | **Gatunek**: dramat, romans, fantasy | **Liczba odcinków**: s.1/25 odcinków | **Produkcja:** © 高屋奈月・白泉社・フルーツバスケット製作委員会

Strona oficjalna anime 2001.

Strona oficjalna anime 2019/2020.

Strona oficjalna anglojęzyczna anime. 2019/2020.

Wraz ze stylem ewoluuje również sama fabuła tej opowieści. Mangaka stara się balansować pomiędzy komedią a dramatem, a historia zahacza o wiele trudnych tematów. Manga porusza m.in. wątek nękania, odrzucenia czy przemocy domowej. *Fruits Basket* poświęca także wiele miejsca obrazowaniu miłości romantycznej, jak również platonicznej i rodzicielskiej, ukazuje przy tym wielowarstwową naturę wszystkich poruszanych zagadnień, a całość skupia się nie tyle na traumach, co na sposobach radzenia sobie z nimi.

Manga przedstawia przy tym obfitą gamę różnorodnych postaci. Pośród wspominanych znaków zodiaku znajdą się osoby nieśmiałe, wybuchowe, kłopotliwe czy np. gustujące w nietypowej modzie. Dzięki tej różnorodności czytelnicy są w stanie z łatwością znaleźć charakter, z którym mogą się utożsamić. Każdemu z bohaterów poświęcono co najmniej kilka rozdziałów, któ-

re szczegółowo ukazują ich relacje i konflikty, a przede wszystkim sposoby radzenia sobie z problemami – w czym, co istotne, zawsze udział ma nasza główna bohaterka. To właśnie jej empatia i bezwarunkowa akceptacja odgrywają w tym procesie kluczową rolę. Takaya przedstawia życzliwość Toru jako przeciwieństwo szkodliwych stosunków panujących w rodzinie Soma i przekonuje nas, nieco moralizując, że odrobina zwykłej dobroci może zdziałać cuda.

PIERWSZA ADAPTACJA ANIME (2001)

Zyskując na popularności w Japonii i na Zachodzie oraz nieprzerwanie górując na listach bestsellerów, *Fruits Basket* doczekało się swojej pierwszej adaptacji anime już w **2001** roku. Zostało ono wyprodukowane przez **Studio Deen** i wyreżyserowane przez **Akitaro Daichiego**. Pomimo sprzeciwów autorki reżyser podjął decyzję, by wiele wątków pozmieniać, niektóre całkowicie usunąć i ostatecznie nadać serialowi odmienny charakter. W rezultacie znajdziemy wiele różnic pomiędzy mangą a pierwszą adaptacją anime, takich jak np. zmiana koloru oczu czy rezygnacja z czapki z daszkiem Toru, która ma ogromne znaczenie w dalszej fabule. Niektórzy bohaterowie zostali napisani w całkowicie inny sposób. Istotnym przykładem jest Shigure, zodiakalny pies, któremu odebrano jego podstępną naturę, co niestety spłyciło tę postać. Reżyser zaakcentował komediową warstwę mangi, redukując jednocześnie elementy dramatyczne. Zmianie uległo również zakończenie. Gdy anime dogoniło mangę, a autorka była zmuszona do przerwania prac z powodu urazu dłoni, zdecydowano o dopisaniu zakończenia niezależnego od mangi. I tak oto finałowy odcinek część wątków zamyka, część zostawia otwartych i wydaje się zbyt pośpieszny, pozostawiając wrażenie niewykorzystanego potencjału. Ale nawet mimo tego adaptacja zyskała wielu fanów, składających po zakończonej emisji serialu prośby o kontynuację, na którą jednak trzeba było zaczekać aż 18 lat...

DRUGA ADAPTACJA ANIME (2019)

Takaya była tak bardzo zawiedziona pierwszą adaptacją anime, że całkowicie odcięła się od tej produkcji. Jednak, jak widać, czas leczy rany i w **2019** roku autorka dała rodzimym twórcom animacji drugą szansę. Tym razem wyzwanie podjęło studio **TMS Entertainment** z reżyserem **Yoshihidem Ibatą** na czele, który obiecał wysłuchać życzeń autorki. Najnowsza adaptacja jest tak wierna mangowemu pierwowzorowi, że została przez fanów żartobliwie nazwana ***Fruits Basket: Sisterhood*** – jest to nawiązanie do podobnej sytuacji znanej z ***Fullmetal Alchemist***, którego dopiero druga adaptacja pt. ***Fullmetal Alchemist: Brotherhood***, była wierna oryginałowi.

Ta adaptacja anime również różni się pewnymi elementami od mangi – lecz tym razem zmian dokonano na prośbę autorki. Mangaka chciała, aby strona wizualna animacji nie starała się naśladować jej stylu i została odświeżona. W ten sposób tytuł ma przemówić do jak największej grupy widzów. TMS Entertainment zastosowało się do otrzymanych zaleceń poprzez m.in. zmniejszenie wielkości oczu postaci. Nowe *Fruits Basket* może się pochwalić zdecydowanie ładniejszymi i bardziej szczegółowymi tłami oraz żywszą paletą kolorów. Uaktualniono również prezentowaną w serialu modę oraz popracowano nad animacją, która jest teraz o wiele bardziej naturalna. Dobra wiadomość dla wszystkich fanów tego tytułu jest również taka, że tym razem twórcy anime mają zamiar zekranizować całość mangi i już wiadomo, że **drugi sezon** anime pojawi się w **2020** roku.

SPRÓBUJESZ?

Fruits Basket to tytuł cieszący się niesłabnącą popularnością i tłumaczony na kolejne języki, w tym polski, wciąż podbija serca fanek i fanów na całym świecie. Ta mieszanka romansu, dramatu i fantasy udowadnia, że dobrze skomponowane shōjo może być, podobnie jak shōnen, rozrywką dla każdego. Nie znacie? Może więc warto spróbować?

Oficjalny Instagram.

この勇者が俺TUEEEくせに慎重すぎる

SHINCHŌ YŪSHA

KONO YŪSHA GA ORE **TUEEE** KUSE NI SHINCHŌ SUGIRU

Zagrożona kraina i bardzo nietypowy bohater sprowadzony do pomocy z innego świata. Szalony isekai na wesoło, chwilami przewyższający swoim poziomem abstrakcji takie klasyki komedii fantasy jak *Dragon Half* czy *Slayers*...

Marcin Świętoniewski

Ristarte jest początkującą boginią odpowiedzialną za ratowanie krain zagrożonych przez siły zła. Jednym z jej pierwszych zadań będzie zrobienie porządku w świecie o nazwie **Gaelbarde**. Zdając sobie sprawę z dość wysoko ustawionej poprzeczki, Ristarte postanawia przyzwać na pomoc odpowiednio silnego bohatera. Jej wybór pada na młodego chłopaka nazwiskiem **Seiya Ryuguin**. Początkowo bogini jest zachwycona swoim wyborem, gdyż oprócz posiadania bardzo wyżyłowanych statystyk, przyszły heros okazuje się też niezłym przystojniakiem. Jednak bardzo szybko Ristarte zacznie zastanawiać się, czy nie popełniła jednego z największych błędów swojego życia...

No i czego? Owszem, nazywam się Seiya Ryuguin. A tak w ogóle to bądźcie łaskawi nie otwie-

Strona oficjalna.

Shinchō Yūsha: Kono Yūsha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchō Sugiru
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** komedia, fantasy | **Liczba odcinków:** 12 | **Produkcja:** ○ 土日月・とよた瑣織／KADOKAWA／慎重勇者製作委員会

rać ust, gdy do mnie mówicie, albo przynajmniej odsuńcie się na odpowiednią odległość – nie chcę złapać od was jakiejś zarazy. Że niby jesteście zdrowi? Z tym nigdy nic nie wiadomo. „Przezorny zawsze ubezpieczony" – znacie taką maksymę? Kieruję się nią przez całe życie i nie zamierzam zmieniać dobrych przyzwyczajeń, bez względu na świat, w którym się znalazłem. Wystarczy już, że muszę na co dzień znosić tę cycatą blondynę, rzekomo jakąś boginię. Przebywając z nią, błogosławię fakt, iż głupota na szczęście nie jest zaraźliwa. Że co, kobieto? Nie jesteś głupia? To w takim razie dlaczego wysyłasz mnie do walki kompletnie nieprzygotowanego? Że niby mój poziom postaci już teraz wielokrotnie przewyższa żelki, z którymi spotkamy się na samym początku? Ja tam wolę dmuchać na zimne. To samo dotyczy uzbrojenia i ekwipunku. „Lepiej nosić, niż się prosić" – stosujecie się do owych mądrych słów w tej zaplutej dziurze? Jeśli tak, to powinnaś wiedzieć, iż posiadanie trzech kompletów pancerza wcale nie jest przesadą. Jak to: po co? Pierwszy do używania, drugi na zapas, w razie jakby coś stało się z pierwszym, a trzeci tak na wszelki wypadek. Dotyczy to również setki uzdrawiaczy, buteleczek wody święconej czy innych odtrutek – takich przedmiotów NIGDY nie jest za dużo. Co tam znowu mamroczesz? Kto to wszystko będzie nosił? No jak to kto – ta dwójka dzieciaków, mająca rzekomo pomagać mi w walce z demonicznym lordem. Biorąc pod uwagę ich poziomy i umiejętności, do niczego innego się nie nadają. Nie, ja wcale nie chciałem doszczętnie spalić tej wiochy w chwilę po jej uratowaniu, ale zrozum – musiałem mieć pewność, iż nieżyjący przeciwnik naprawdę pozostanie nieżywy. Co ty tam jeszcze marudzisz...? Niby kto jest bezczelny i ma niewyparzoną gębę?! Powiedziałem tylko kilka słów gorzkiej prawdy tej księżniczce. Odpowiedniego przygotowania do walki mogłaby uczyć się ode mnie. To samo zresztą dotyczy tej bezwstydnicy. Co mnie to obchodzi, że ona jest boginią destrukcji – ekshibicjonistka jest ekshibicjonistką i koniec. Masz jeszcze jakieś problemy? Jeśli nie, to wynocha – już najwyższa pora na moją codzienną porcję przysiadów oraz pompek. Może uda mi się wycisnąć w ten sposób choć kilka dodatkowych poziomów doświadczenia. I nie waż mi się pokazywać tu swojej facjaty, dopóki cię nie przywołam przy pomocy tego dziwacznego gadżetu.

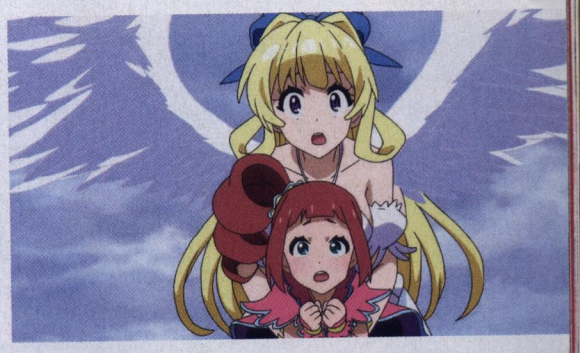
Teraz rozumiecie już chyba rozterki biednej Ristarte. Aczkolwiek trzeba oddać sprawiedliwość naszemu bohaterowi. Gdyby nie jego nadmierna ostrożność, to zapewne niektóre ze stoczonych do tej pory potyczek (w chwili pisania tych słów serial wciąż jest emitowany) skończyłyby się w nieco inny sposób... Generalnie rzecz ujmując, pomimo wytwarzania wokół siebie aury nieprzystępnego, chłodnego, a momentami wręcz totalnie bucowatego aroganta, Seiya natychmiast zdobył moją sympatię. Zresztą prawie każdy z bohaterów tego serialu da się na swój sposób lubić. No – może z wyjątkiem tych złych, którzy przez brak odpowiedniej ilości czasu ekranowego nie mają zbytnich szans na zaistnienie, zanim zostaną sprawnie pozamiatani.

Scenariusz jest tu prosty jak konstrukcja cepa. Akcja regularnie przenosi się z siedziby bogów do zagrożonej krainy i z powrotem. Na przemian oglądamy albo przygotowania do walki, albo samą walkę. Gdziekolwiek jednak byśmy akurat się nie znajdowali, zachowania Seiyi traumatyzują wszystkich. Nieważne, czy są to bogowie, którzy nieopatrznie zgodzili się go trenować, czy mieszkańcy zagrożonych terenów – czasem po zaledwie kilku minutach spędzonych w jego towarzystwie potrafią z różnych powodów trząść się na sam dźwięk jego imienia.

Jak na szanującą się komedię przystało, *Shinchō Yūsha*... sypie rozmaitego rodzaju żartami niczym z rękawa. Najczęściej są to dowcipy typowo sytuacyjne, wynikające z konkretnego – zazwyczaj zgodnego z charakterem postaci – zachowania danego bohatera. Sporo tu pokręconych min (przoduje w nich Ristarte), od czasu do czasu trafia się też typowy slapstick. Muszę także ostrzec wszystkich rodziców przed kilkoma dość niewybrednymi żartami. A jak jest z ich poziomem? Niestety, bardzo różnie. Kilka razy zdarzyło mi się roześmiać na cały głos, aczkolwiek były to raczej rzadkie przypadki. Bywało też i tak, że najzwyczajniej w świecie czułem się lekko zniesmaczony albo zastanawiałem się, w którym miejscu należy się śmiać. Przez większość czasu jest raczej tylko zabawnie, nie jakoś bardzo śmiesznie. A może to po prostu ja już wyrosłem z takich odrobinkę głupkowatych komedyjek?

Jednak nierówny poziom dowcipów to ten mniej istotny z dwóch moich zarzutów pod adresem niniejszej produkcji. Dużo bardziej zniesmaczyły mnie obrazy epatujące nadmierną brutalnością. Nic w tym złego czy dziwnego, że nawet w zwariowanej komedii mogą trafiać się sceny poważniejsze, wręcz dramatyczne. Ale czy rzeczywiście trzeba osiągać ten efekt poprzez bezlitosne torturowanie małego chłopca? Albo dekapitowanie lub rozczłonkowywanie niewinnych postronnych osób, czemu zazwyczaj towarzyszą fontanny krwi? Bynajmniej nie przesadzam, jednocześnie kierując drugie ostrzeżenie do wszystkich dorosłych widzów, którzy być może zamierzali obejrzeć tę wesołą komedyjkę wraz ze swoimi pociechami – chyba nie tym razem.

A ujmując rzecz od strony technicznej, szału nie ma – podobnie jak z większością dowcipów. Kreska jaka jest, każdy widzi, tyle samo



da się powiedzieć (a raczej nie powiedzieć) o udźwiękowieniu. Jeśli już w ogóle wspominam o tych kwestiach, to wyłącznie przez chęć zwrócenia uwagi na jak zwykle znakomitą **Aki Toyosaki**, tym razem w roli Ristarte. Ta 33-letnia obecnie seiyū dała się poznać z jak najlepszej strony, grając w hiciorach takich *jak* ***K-ON!*** (Yui Hirasawa), ***To Aru Kagaku no Railgun*** (Kazari Uiharu) czy ***To-LOVE-Ru*** (Momo Belia Deviluke), że wspomnę tylko te trzy starsze pozycje. To zaledwie wierzchołek góry lodowej, ale nie widzę sensu przepisywania internetu – resztę możecie błyskawicznie znaleźć sobie sami, jeśli – podobnie jak i mnie – interesują was tego typu informacje.

Jak by to zwyczajowo ujął nieżyjący od 2007 roku Jan Tadeusz Stanisławski, „i to by było na tyle", bo na przedzie jest coś innego. *Shinchō Yūsha: Kono Yūsha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchō Sugiru* to przeciętna moim zdaniem komedia w klimatach fantasy. Pisząc o niej zajawkę do poprzedniego numeru, spodziewałem się jednak czegoś lepszego. Moje oficjalne stanowisko jest zatem takie, że wolałbym po raz kolejny odświeżyć sobie klasycznego już ***Dragon Halfa*** (patrz: *Kawaii 49*) niż po raz drugi zasiąść do przygód przepakowanego, lecz nadmiernie ostrożnego, bohatera.

Pamiętacie Tsubasę Ozorę, który potrafił przez dwadzieścia minut wykonywać jedną przewrotkę? Albo Goku, który do pierwszej transformacji w Super Saiyanina zbierał się przez kilka odcinków? To bohaterowie świetnych anime, ale nawet gdyby przegapić kilka scen czy całych wątków, dla zrozumienia fabuły nie miałoby to żadnego znaczenia. W Babylon z kolei każda sekunda jest cenna, każdy dialog ma istotne znaczenie, a tym samym historia wymaga skupienia, a za uwagę odpłaca wyjątkowo udanym politycznym thrillerem osadzonym w niedalekiej przyszłości.

Jarosław Kowal

Poczujmy się nieswojo

Babylon odkrywa swoje uroki stopniowo. Z początku może wręcz odrzucać za sprawą kilku nie najlepszych decyzji związanych z cyfrową animacją (zwłaszcza ruch samochodów wygląda tu paskudnie) i dziwnie sterylnymi planami. Niemalże każde pomieszczenie, do którego zostajemy wraz z głównymi bohaterami wprowadzeni, świeci pustkami, a pojedyncze przedmioty umieszczone w zawsze spójnych kolorystycznie pokojach wyglądają

Oficjalna strona serialu.

tak, jakby odrysowano je od linijki. To, co początkowo odebrałem jako budżetowe ograniczenia, z czasem zaczyna się jednak jawić jako decyzja podjęta z premedytacją, a pierwszym sygnałem do objęcia innej perspektywy przewrotnie okazuje się muzyka.

Młody kompozytor, **Yutaka Yamada** (znany z między innymi ***Tokyo Ghoul*** czy tegorocznej ekranizacji ***Sagi winlandzkiej***), często zwraca na siebie uwagę nierównymi, jazzującymi podkładami albo połączeniem zawodzących skrzypiec z wyrazistym, hip-hopowym bitem. To na tyle nietypowa ścieżka dźwiękowa, że potrafi wywołać poczucie dyskomfortu, a idąc tym tropem, szybko można dojść do konkluzji, że także pustawe, symetryczne, blade przestrzenie, w których rozgrywa się akcja, mają identyczne zadanie. Wchodzenie w świat *Babylon* sprawia, że widz może poczuć się nieswojo, ale jednocześnie coraz trudniej wydostać się z tych ciasno splecionych wątków, bo cała ta intrygująca otoczka to zaledwie zanęta.

Prawo śmierci

Zen Seizaki jest interesującym głównym bohaterem – poukładany prokurator o wysokich standardach moralnych (a przynajmniej tak mu się na początku sezonu wydaje), ojciec, mąż, poważny człowiek skrzętnie ukrywający emocje. Z czasem okazuje się jednak, że to wcale nie on wyznacza oś, wokół której kręcą się wszystkie wydarzenia. W centrum nie znajduje się żadna z postaci, lecz idea – **Prawo śmierci**.

Śmierć w historii i kulturze Japonii zajmuje szczególne miejsce. W czasach feudalnych zadaniem ojca było przygotowanie jeszcze bardzo młodych synów do utraty życia czy to w boju, czy w ramach rytualnego samobójstwa, co osiągano na przykład, wysyłając dzieci na cmentarze lub miejsca egzekucji, gdzie miały spędzać całe noce. Nie jest także tajemnicą to, że liczba samobójstw w Japonii jest jedną z najwyższych na świecie i dopiero gdy zbierzemy wszystkie informacje z kontekstu, pomysł **Mado Nozakiego** (autora powieści, na bazie której powstały manga i anime *Babylon*) przybiera wyjątkowo ponurą, z tej perspektywy wręcz kontrowersyjną, formę.

W najbardziej poruszającym i emocjonującym odcinku właściwie nic się nie dzieje, a przynajmniej nic w zakresie akcji. Jesteśmy świadkami politycznej debaty pomiędzy czterema zdecydowanymi przeciwnikami przyzwolenia na samobójstwo (czy wręcz ułatwienia go za pomocą wprowadzenia na rynek nowych środków farmakologicznych), a samotnym rewolucjonistą, który spokojnie i z opanowaniem odpiera kolejne zarzuty. Gdy pada argument o spowolnieniu gospodarczym wynikającym z mniejszej liczby konsumentów, podaje przykład legalizacji marihuany w Kanadzie, gdzie jej użytkowników wcale nie przybyło; gdy pada argument moralności, odpowiada, że dawniej homoseksualizm uchodził za niemoralny, a nierówności płciowe za standard, więc wartości moralne nigdy nie są czymś stałym i niezmiennym; gdy pada argument działania pod wpływem emocji, odpowiada, że legalizacja śmierci pozwoli lepiej ją poznać i podjąć świadomą decyzję. Jest w tej debacie odpowiednia dawka patosu i show, jakie politycy uwielbiają generować przed kamerami, co skutkuje nie tylko wpatrywaniem się w te gadające głowy z zapartym tchem, ale także pobudzeniem do samodzielnego prowadzenia rozważań na eschatologiczne tematy związane z sensem życia i śmierci. Niewątpliwie sekwencje, w których dominuje dialog (a jest ich znacznie więcej), są wymagające i dla niektórych odbiorców mogą uchodzić za *przegadane*, ale te osoby, które lubowały się w chłodnym, powolnym świecie ***Serial Experiments Lain*** czy ***Ergo Proxy***, powinny być usatysfakcjonowane.

Babylon
Rodzaj: serial TV | **Gatunek**: thriller psychologiczny | **Liczba odcinków**: 12 | **Produkcja**: © Fujipacific Music, Twin Engine

Siła niedopowiedzenia

Kontrowersyjne *Prawo śmierci* nie ma zostać wprowadzone w całej Japonii, a jedynie w dopiero tworzonym **Shiniki** – miejscu, które będzie stanowić pole dla szeroko zakrojonego eksperymentu społecznego. Dla upewnienia się, czy ludzkie prawa i ludzka moralność utrwalone w przeciągu tysiącleci nie pobłądziły w niewłaściwym kierunku, tutaj rzeczywistość ma być kreowana w zupełnie inny sposób... W jaki? Tego nie dowiadujemy się, nie dostajemy nawet wielu okazji, by ujrzeć Shiniki na własne oczy, a jedynie możemy fantazjować o tym dziwnym tworze rodem z prozy **Aldousa Huxley'a** czy **Philipa K. Dicka**.

Podobnych elementów fabuły jest tu jeszcze wiele, chociażby postać tajemniczej **Ai Magase** przypominającej nieco Sharon Stone w *Nagim instynkcie*, której pochodzenie jest niejasne, a talenty nie wiadomo, czy wynikające jedynie z charyzmy i uroku, czy z jakichś nadnaturalnych zdolności. Najciekawsze jest jednak kamuflowanie przemocy – w scenie grupowego samobójstwa albo w scenie rozczłonkowywania jednej z bohaterek naszym oczom ukazane zostają co najwyżej smugi rozbryźniętej krwi, a wszystko to, co brutalne i od strony wizualnej zapewne odrażające, rozgrywa się poza kadrem. Takie podejście doskonale współgra z przyjętą konwencją graficzną – sterylnie, chłodno, bez zbędnych bodźców, a jednocześnie odzwierciedla kredo wielu reżyserów filmów grozy, które głosi: *Najstraszniejsze jest to, co umysł musi sobie dopowiedzieć*, i faktycznie odwrócony wzrok kamery działa ze znacznie większą intensywnością, niż gdybyśmy mieli oglądać rozmazane na trotuarze mózgi czy ucięte kończyny.

Czarny koń jesiennego sezonu

Babylon nie może konkurować z popularnymi shōnenami pokroju *Kimetsu no Yaiba* czy *Fire Force*, ale nie musi też w ogóle stawać do konkurencji. To skromne, kameralne anime, z góry skazane jest na wąskie grono odbiorców ze względu na nieco bardziej wymagającą treść, powolne tempo i odbierane widzom poczucie komfortu. Jeżeli jednak właśnie czegoś tak nieoczywistego i angażującego, czegoś, do czego w myślach będziecie wracać jeszcze tygodniami po emisji ostatniego odcinka, szukacie, lepszej pozycji w jesiennym sezonie (a może nawet w całym 2019 roku) nie znajdziecie.

HIDEOUT

Gorące słońce, nieskalane, piaszczyste plaże, turkusowy ocean – czy można wyobrazić sobie bardziej idylliczny widok? Ale tropikalna wyspa to nie tylko miejsce na spędzenie przyjemnych wakacji. Raj na ziemi może kryć mroczne sekrety.

Dawid Biel

Przekonał się o tym **Seichi Kirishima**, dla którego tropikalny raj miał być sposobem na nowy życiowy start. Jego małżeństwo rozpadało się od dłuższego czasu. Zaczęło się od niepowodzeń w pracy, kłopotów skrzętnie ukrywanych przed żoną, prowadzących do psychicznego wyniszczenia bohatera. Gdy w tragicznych okolicznościach zmarł synek pisarza, wyrwa pomiędzy małżonkami była już nie do zasypania. A jednak rok później zdesperowany Seichi podjął jeszcze jedną próbę wyprowadzenia wszystkiego na prostą. Pogarda, z jaką na pierwszych panelach spogląda na niego żona, sugeruje czytelnikowi, że mężczyzna jest skazany na klęskę. Lecz jego koszmar ma się dopiero zacząć.

Historia z pozoru jest bardzo prosta. Ale autor mangi, **Masasumi Kakizaki**, ma parę asów w rękawie. Czytelnikowi może się wydawać, że przeczytawszy streszczenie z okładki rozgryzł zamysł mangaki, tyle tylko, że nic nie jest tu do końca oczywiste, i praktycznie każda ocena, jaką wyrobimy sobie po lekturze kilku początkowych stron, zostanie później zweryfikowana. Pierwszego, wywracającego fabułę do góry nogami zwrotu akcji, doświadczymy bardzo szybko, bo już w pierwszym rozdziale. Dalej będzie jeszcze ciekawiej. Ale czy strasznie?

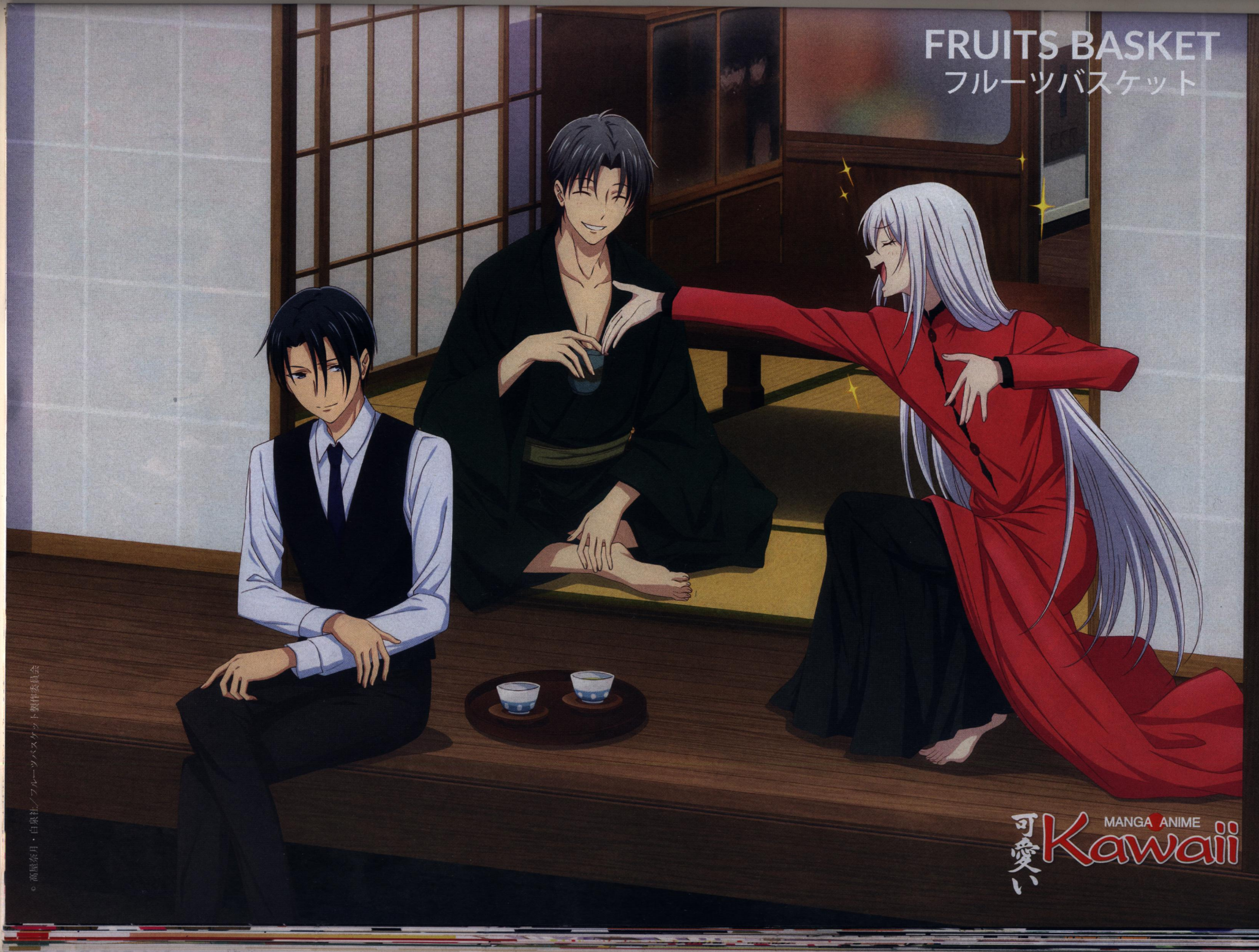
Masasumi Kakizaki wspomina w posłowiu o swojej fascynacji twórczością **Stephena Kinga**. I rzeczywiście trudno nie zauważyć tu śladów amerykańskiego mistrza grozy, a w protagoniście tej opowieści inspiracji postacią Jacka Torrance'a, Paula Shedona czy innymi, przewijającymi się przez prozę Kinga pisarzami. Kakizaki naśladuje też Kinga, a może nawet idzie krok dalej, odsuwając wątki potworne i nadprzyrodzone na drugi plan, pozwalając wybrzmieć psychologicznym traumom bohaterów. Trzeba tu dodać, że w *Hideout* – choć manga jest sklasyfikowana jako horror – trudno szukać autentycznej grozy. Serce czytelnika nie zabije mocniej w toku wędrówki po panelach komiksu, a przewracanie stron nie przyśpieszy oddechu. Owszem, Kakizaki korzysta z pewnych horrorowych klisz i tropów, prezentuje w kilku miejscach obrazy szokujące, ale raczej nie będą one spędzać nikomu snu z powiek jak kadry **Junji Ito**. *Hideout* to nie tyle horror co dramat psychologiczny z elementami horroru.

Co więcej, najmocniejszą stroną komiksu są właśnie prezentowane w formie retrospekcji wydarzenia objaśniające przyczyny rozpadu związku Seichiego. Komiks jest wprawdzie zbyt krótki, by w pełni rozwinąć tę historię, ale jednocześnie zarysowuje ją na tyle efektywnie, że czytelnik dość niespodziewanie zmieni sposób patrzenia na bohatera. Groza wydarzeń toczących się na wyspie jest po prostu puentą dla historii prezentowanej w retrospekcjach.

Takie scharakteryzowanie mangi może zadziałać na fanów horroru zniechęcająco, ale moim zdaniem warto dać *Hideout* szansę. Również ze względu na fantastyczne ilustracje. Masasumi Kakizaki jest niezwykle utalentowanym rysownikiem, a manga wprost urzeka detalami i inteligentnym kadrowaniem. Nawet tuż po lekturze będziemy mieli ochotę wrócić do przyglądania się świetnie narysowanym panelom. I pewnie dzięki temu łatwiej będzie przyswoić sobie lekcję, jaką próbuje przekazać nam mangaka. Morał opowieści nie jest może szczególnie oryginalny, ale bardzo prawdziwy – *najgorsze monstra siedzą wewnątrz nas*.

Hideout
Autor: Masasumi Kakizaki | **Gatunek:** dramat psychologiczny, horror | **Liczba tomów:** 1 | **Wydawca japoński:** SHOGAKUKAN | **Wydawca polski:** J.P.Fantastica
© 2010 Masasumi KAKIZAKI

MANGA ANIME
可愛い Kawaii
NO
ノー・ガンズ・ライフ
SF hard-boiled the gun smoke drifts muzzle talks
GUNS
LIFE
© カラスマタスク/集英社・NGL PROJECT


FRUITS BASKET
フルーツバスケット
© 高屋奈月・白泉社／フルーツバスケット製作委員会
MANGA ANIME
可愛い Kawaii

FIRE FORCE
炎炎ノ消防隊

可愛い
MANGA ANIME
Kawaii
KIMETSU NO YAIBA
きめつのやいば
鬼滅の刃
DEMON SLAYER

© 吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable

© 大久保篤・講談社／特殊消防隊動画広報課

[given]
キヴン
Marshall
Marshall
SABIAN
SABIAN
MANGA ANIME
可愛い Kawaii
© キヅナツキ・新書館／キヴン製作委員会

MANGA ANIME
可愛い
Kawaii
CASTLEVANIA
© Frederator Studios / Powerhouse Animation Studios / Shankar Animation / Project 51 Productions / Mua Film

Podobno wraz z wiekiem człowiek staje się bardziej cierpliwy. W moim wypadku ta reguła chyba nie ma zastosowania. Między innymi dlatego bardzo chętnie sprawdzam wszelakie krótkie formy anime. I to właśnie pierwszy z powodów, który wywołał moje bliższe zainteresowanie niniejszą pozycją. Drugim jest materiał źródłowy, czyli wciąż publikowana manga autorstwa Kena Wakai. Niby co w niej takiego niezwykłego? Ano to, że brak tu dialogów.

Marcin Świętoniewski

Poznajcie trzy nierozłączne przyjaciółki. **Momoko**, nieformalna przywódczyni ekipy, jest totalnym lekkoduchem – kiedyś mówiło się o takich pannach, że mają pstro w głowie. Nosząca okulary oraz prezentująca maksymalny **zettai ryōiki** (po naszemu „obszar absolutny", czyli sama naga prawda pomiędzy dołem spódniczki a górą wysokiej skarpety) **Shibumi** z kolei to prymuska w swojej klasie. Zazwyczaj chłodna i opanowana, dopiero w towarzystwie pozostałej dwójki pozwala sobie na nieco luźniejsze zachowania. Grupkę zamyka malutka **Mayumi** – dobrotliwa, ale też strachliwa uczennica z wymiany, czym należy wytłumaczyć odmienny krój jej mundurka. I tak właśnie przedstawia się cała główna obsada omawianego miniserialu. Oprócz niej poznamy jeszcze starszą siostrę Momoko oraz pewnego młodego **salarymana**, którego dziewczyna od czasu do czasu spotyka podczas drogi do szkoły w środkach komunikacji miejskiej.

Brak tutaj jakiejś głównej osi fabularnej – każdy z trzyminutowych odcinków jest swoistą zamkniętą całością. Złośliwcy twierdzą, że to kolejny serial o niczym, i w pewnym sensie trudno z tym dyskutować, choć z drugiej strony należy też zdawać sobie sprawę, czym charakteryzuje się gatunek zwany *okruchami życia*. Przykłady? Ujrzymy tu np. rysowanie na zaparowanych zimową porą szybach w klasie, jak również dowiemy się, co dziewczęta robią w drodze do domu; a lista atrakcji obejmuje między innymi zabawy znalezioną na ulicy deskorolką, bądź wygłupy w rodzinnej restauracji. Wszystko to zaś bez ani jednego słowa, jedynie przy akompaniamencie chichotów oraz różnych innych, niekiedy ciekawie brzmiących dźwięków. Czyli faktycznie, raczej nic interesującego dla odbiorców poszukujących w anime porywającej fabuły, błyskotliwych dialogów i widowiskowej akcji.

Jednak pomimo tej prostoty przekazu całość emanuje ciepłem i sympatią. Podczas oglądania bardzo szybko przypomniały mi się moje własne młodzieńcze lata – wszystkie te niezwykle długie powroty ze szkoły do domu, podczas których działo się tak wiele fascynujących rzeczy... Poza wywoływaniem efektu nostalgii *Joshi Kausei* pokazuje także, jak ważną rzeczą są w życiu **prawdziwi przyjaciele**. Czas rzekomo zmarnowany nawet na robienie „kompletnie niepotrzebnych bzdur", nie jest ani trochę zmarnowany, jeśli spędzamy go w odpowiednim towarzystwie, dobrze się przy tym bawiąc. Jedyny zaś sposób na posiadanie przyjaciół to samemu być przyjacielem, o czym przypominają nam aż dwa ze specjalnie dedykowanych tej uniwersalnej mądrości odcinków.

Po co zatem brać się za anime wręcz pozbawione fabuły i oferujące tak banalne przesłanie? Odpowiem na to pytanie kolejnym: a dlaczego nie? To prawda, że podczas oglądania *Joshi Kausei* szału – jak to się mówi – nie ma. Jednak mimo wszystko to wciąż całkiem sympatyczna seryjka, która oferuje chwilę spokoju i wytchnienia w dzisiejszych nerwowych czasach. Może też znakomicie posłużyć jako przerywnik pomiędzy jakimiś większymi tytułami czy innymi projektami albo właśnie jako „zwykły umilacz czasu", gdy akurat znajdujemy się w grupie przyjaciół. Tym bardziej, że dzięki zupełnemu brakowi jakichkolwiek naleciałości ecchi serial nadaje się dla każdej kategorii wiekowej.

Joshi Kausei
Rodzaj: TV szort | Gatunek: komedia, okruchy życia
Liczba odcinków: 12 | **Produkcja:** © 若井ケン／双葉社・「女子かう生」製作委員会

Uwspółcześniona i zjaponizowana adaptacja przygód kultowego detektywa. Dodajmy, że pod wieloma względami bardzo odbiegająca od oryginału, ale paradoksalnie właśnie dzięki temu odważnemu posunięciu, znakomita.

Marcin Świętoniewski

歌舞伎町シャーロック

Kabukichō SHERLOCK

Witajcie w **Kabukichō**, czyli najbardziej naszpikowanej atrakcjami części tokijskiej dzielnicy **Shinjuku**; nazywana też czasem „dystryktem czerwonych świateł" lub „bezsennym miastem", pełna jest wszelakich pubów, restauracji, hoteli miłości czy host i hostess klubów. Każdy znajdzie tutaj wytchnienie po dniu wypełnionym stresem i pracą. Uważajcie jednak na jej mroczne zaułki, gdyż w ich czeluściach czai się niebezpieczeństwo tylko czekające, aby dopaść niczego nieświadomych naiwniaków...

Chwila, moment – wróć! No jakże to tak: **Tokio** zamiast mglistego **Londynu**? A w dodatku poważny, szanujący się **Holmes**, do spółki z nie mniej dystyngowanym **Watsonem**, grasujący nocami po dzielnicy uciech? No cóż... Fakt osadzenia akcji w Japonii to naprawdę mało istotny drobiazg w porównaniu do zmian, którym uległy postacie zapożyczone z oryginalnych opowiadań sir **Doyle'a**. Możecie mi wierzyć na słowo, jako zagorzałemu fanowi przygód tego słynnego detektywa.

Weźmy na początek tytułowego **Sherlocka**. Oczywiście jego główna cecha, czyli umiejętność zaskakującej momentami dedukcji, pozostała nienaruszona. Wiadomo także, że wciąż uwielbia muzykę. Tyle tylko, iż zamiast samemu grać na skrzypcach i bywać na koncertach muzyki klasycznej, woli jej słuchać przez słuchawki z płyt CD. Ponadto zrobiono z niego wielkiego fana **rakugo**. To klasyczna japońska forma rozrywki, dająca od biedy porównać się do naszych rodzimych **stand-upów**. Tłumacząc w skrócie, siedzący nieruchomo artysta wygłasza do publiczności komiczny monolog lub prowadzi dyskusję sam ze sobą, udając na zmianę dwie różne postacie. Właśnie w tej formie Holmes przedstawia wyniki swojej dedukcji, ciesząc się przy tym jak dziecko. Zresztą typowo infantylne zachowania zdarzają mu się dużo częściej. Lekkiej zmianie uległ także jego wygląd zewnętrzny – nie przypominam sobie, żeby oryginalny Sherlock kiedykolwiek upinał włosy w kitkę. Jednak największy opad szczęki spowodował u mnie jego samochód: animowany Holmes jeździ **Fiatem 126**, czyli popularnym u nas onegdaj „**maluchem**"!

Strona oficjalna serialu.

Kabukichō Sherlock
Rodzaj: serial TV
Gatunek: kryminał, komedia
Liczba odcinków: 24
Produkcja: © 歌舞伎町シャーロック製作委員会

serwuje nam znakomitą komedię kryminalną. Zawarty w nim humor zdecydowanie do mnie trafił, głównie ze względu na swój poziom oraz tematykę. Bardzo często jest on oparty o szeroko rozumianą erotykę. Nie powinno to dziwić, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę fakt, iż spora część bohaterów to ludzie dorośli, nie mający problemów z adresowaniem swoich potrzeb. Samo miejsce toczącej się akcji też zdaje się uzasadniać niniejszą sytuację – mówimy wszak o najbardziej rozrywkowej części najbardziej rozrywkowej dzielnicy Tokio – Shinjuku. Mieszkając tu na co dzień chyba nie da się pozostać w pełni „normalnym", czego najlepszym przykładem wydaje się być pani (pan) Hudson, do spółki z kilkoma innymi stałymi bywalcami swojego lokalu. Doprawdy, bardzo miła odmiana po lekkiej dziecinadzie, jaką na chwilę obecną wydają mi się – również recenzowane w tym numerze *Kawaii* – przygody pewnego nadmiernie ostrożnego bohatera.

Lecz dojrzały humor to pierwszy z powodów, przez które *Kabukichō Sherlock* zdecydowanie nie nadaje się dla najmłodszych widzów. Drugim są odrobinkę skomplikowane momentami śledztwa prowadzone przez ekipę detektywów. Rozwiązywane sprawy bywają niekiedy dosyć złożone, wymagając od widza kojarzenia niekoniecznie związanych ze sobą faktów. Trochę przypomina to inny z recenzowanych przeze mnie w tym numerze serial, czyli ***Special 7***. Z tą różnicą, że tutaj fabuła nie zrobiła na mnie wrażenia nadmiernie przekombinowanej, ze sztucznie kreowanymi zawiłościami – biorąc wszystko na logikę, raczej nie da się tu pogubić w prawidłowym przebiegu wydarzeń.

Scenariusz napisany jest dość prosto, wedle stosowanych od lat klasycznych kanonów. W pierwszym odcinku poznajemy więc głównych bohaterów i zostajemy wprowadzeni w najważniejszą nić fabularną, którą jest polowanie na seryjnego mordercę, samego **Kubę Rozpruwacza**. Przez kilka kolejnych epizodów ów wątek nie jest poruszany. Detektywi zajmują się innymi sprawami, dzięki czemu widz dostaje szansę na dokładne zapoznanie się z ich przeszłością i charakterami, które wychodzą na jaw podczas wzajemnych interakcji. Gdy już zdążymy zdrowo się pośmiać, nacieszyć znanymi z książek postaciami oraz polubić nowe, główna intryga uderza z pełną mocą. Wydarza się coś niezwykle przykrego i dramatycznego, po czym od razu staje się jasne, że oto żarty się skończyły. Klimat zmienia się z kpiarskiego na mroczny, a napięcie wzrasta niemal z każdą minutą. Niebezpieczeństwo staje się wręcz namacalne, pomiędzy bohaterów wkrada się zaś niepewność oraz zwątpienie w czystość wzajemnych intencji. Krótko mówiąc – odlot totalny, a gdy piszę te słowa, serial nie osiągnął nawet półmetka. Aż strach pomyśleć, czego jeszcze będziemy świadkami... Nie mam za to najmniejszych wątpliwości, że będzie się działo i wprost nie mogę doczekać się ciągu dalszego.

Moje drobne internetowe śledztwo po rozmaitych forach fanów anime dość jasno pokazało, iż *Kabukichō Sherlock* to jeden z tych seriali, które albo się kocha, albo nienawidzi. Jako wielki miłośnik oryginalnych opowiadań sam byłem święcie przekonany, że raczej przyjdzie mi zmieszać tę pozycję z błotem, jako kolejną nieudaną próbę wskrzeszenia tematu. Tymczasem ani się spostrzegłem, jak okulary typowego sherlockowego purysty same spadły mi z nosa, po czym zostałem totalnie zasymilowany. Plejada dobrze zarysowanych, interesujących i zwariowanych bohaterów – jest. Trzymające w napięciu zagadki kryminalne – są. Nieoczekiwane, dramatyczne zwroty akcji – obecne. Dojrzały humor dla ludzi ze zdrowym dystansem do otaczającego świata – ależ oczywiście! Więc czego jeszcze można chcieć? Chyba tylko setki kolejnych odcinków, bo tych zaplanowanych na pewno będzie za mało. Pisząc te słowa, jednocześnie zdaję sobie sprawę z pewnej hermetyczności niniejszego serialu, dlatego nie zaryzykuję polecenia go każdemu widzowi. Do mnie jak najbardziej trafił, ale czy tak samo będzie z wami? Jest tylko jeden sposób, aby się o tym przekonać. I chyba wiecie jaki...

SŌNAN DESU KA?

ソウナンですか

Survivalowe przygody czwórki dziewcząt uwięzionych na bezludnej wyspie, podane w komediowej formie. Co wy na to?

Marcin Świętoniewski

Strona oficjalna.

Szkolna wycieczka czwórki licealistek nie do końca przebiega tak, jak było to zaplanowane. Samolot, którym dziewczęta podróżowały, spada do oceanu. Na szczęście w pobliżu znajduje się bezludna wyspa, do której rozbitkom udaje się dostać. W skład ekipy ocalałych wchodzą lekkoatletka **Asuka**, nosząca okulary kujonka **Mutsu** oraz rozpieszczona panienka z dobrego domu – **Shion**. Kto wie, jak dalej potoczyłyby się ich losy, gdyby przypadek nie przydzielił im czwartej towarzyszki. Tak się bowiem atrakcyjnie złożyło, że **Homare** jest prawdziwą mistrzynią survivalu. Gdy była dzieckiem, bardzo często towarzyszyła swojemu ojcu w jego niebezpiecznych wyprawach, dzięki czemu posiadła umiejętności radzenia sobie w nawet najbardziej ekstremalnych sytuacjach. Szybciej byłoby chyba opowiedzieć, gdzie ta dziewczyna nie była i czego nie robiła.

Zasiadałem do oglądania niniejszej seryjki z przeświadczeniem, że będę miał do czynienia z kolejną lekko głupawą komedyjką ecchi. Tymczasem nie jest to do końca prawdą, bo golizna nie jest tu najważniejsza. Owszem, ze dwa razy trafiają się „pantyszoty", a bohaterki od czasu do czasu rozbierają się do bielizny, ale zazwyczaj jest to podyktowane koniecznością. Przykładowo, trzeba zanurkować w poszukiwaniu pożywienia. Przez większość czasu siedzą jednak w ubraniach, co wydało mi się z kolei lekkim przegięciem w drugą stronę. Jakoś nie jestem przekonany, abym dał radę nosić w upale koszulę z długim rękawem, blezerek czy wysokie skarpety po same uda. Pamiętajmy jednak, iż mamy tu do czynienia z animowaną komedią produkcji japońskiej, osadzoną w dość nietypowych realiach – nienormalność zaistniałej sytuacji podkreśla choćby opening, w którym cała ekipa wesoło tańczy i śpiewa. Dlatego po raz kolejny powołujemy się na Prawo Umowności Anime (™) i odrzucamy wszelakie naiwności. Otrzymujemy wówczas całkiem ciekawą oraz pouczającą (!) opowieść o tym, jak poradzić sobie z przeżyciem w ekstremalnych warunkach.

Dowiemy się między innymi, jak zdobyć pożywienie, wodę pitną, zbudować schronienie przed deszczem lub palącym słońcem, poznamy także limity wytrzymałości ludzkiego organizmu. Serial jest wręcz naszpikowany rozmaitymi ciekawostkami przyrodniczymi, wziętymi prosto z życia. Będziemy też mieli okazję przekonać się, jak straszliwych kaleków pod pewnymi względami uczyniła z nas cywilizacja. Prysznic z ciepłą wodą? Filtr przeciwsłoneczny? Perfumy? Słodycze? Nie do pomyślenia na bezludnej wyspie? Bzdura! Przecież wszystkie te rzeczy istniały w przyrodzie od zawsze. A do ich zdobycia wystarczy jedynie odrobina umiejętności manualnych oraz wiedzy. Wiedzy praktycznej, dodajmy – jedna z bohaterek nawet otwarcie stwierdza, że większość bzdur, jakimi napchali nam głowy w szkołach, do niczego jej się tutaj nie przyda.

Część obserwowanych w tym serialu niezbędnych do przeżycia aktywności jest po prostu niesmaczna lub wręcz ohydna. Nie będę nawet próbował podawać przykładów, aczkolwiek ostrzegam przed nimi wszystkie osoby o słabych żołądkach. Dość dobrze oddano także dylemat moralny, praktycznie nieobecny w naszym codziennym wygodnym życiu, pod tytułem „chcesz jeść mięso – musisz zabić". Idąc ulicą, często zdarza mi się zauważyć walające się niedojedzone hamburgery czy inne kebaby. Daję głowę, że gdyby jednemu z drugim przyszło własnoręcznie zabić i oprawić chociażby kurczaka w celu pozyskania jego mięsa, nigdy więcej nie dopuściłby się takiego marnotrawstwa. Tak, ten niepozorny serialik zmusza też do myślenia.

A jak to wszystko się skończyło? Czy dziewczęta zostały w końcu uratowane? No cóż – tego oczywiście wam nie zdradzę. Niech to będzie swoistą formą zachęty do ewentualnego obejrzenia niniejszych szortów. Tym bardziej, że całość da się zaliczyć w dwie godzinki.

Sōnan desu ka?
Rodzaj: TV szort
Gatunek: przygoda, komedia, ecchi
Liczba odcinków: 12
Produkcja: © 岡本健太郎・さがら梨々・講談社／ソウナンですか？製作委員会

DRAGON BALL Z KAKAROT

DRAGON BALL Z KAKAROT TO GRA, KTÓREJ PRZYGLĄDAM SIĘ JUŻ OD DŁUŻSZEGO CZASU. MIMO ŻE NA PIERWSZY RZUT OKA TO TYLKO KOLEJNA „NAWALANKA" Z POSTACIAMI Z TEGO KULTOWEGO ANIME, TO JEDNAK PRZY BLIŻSZYM POZNANIU OKAZUJE SIĘ, ŻE MA DO ZAOFEROWANIA ZNACZNIE WIĘCEJ.

Łukasz Dębowski

Przede wszystkim należy podkreślić, że *Dragon Ball Z Kakarot* nie jest typową „bijatyką", niczym gry z serii ***Budokai*** czy wydany w 2018 roku ***Dragon Ball FighterZ***. Najnowsza produkcja **Bandai Namco** to **trzecioosobowa gra action RPG** z rozgrywką przeznaczoną wyłącznie dla jednego gracza. To spora zmiana w stosunku do bardzo sieciowych *Xenoversów* czy wspomnianego *FighterZ*. Tym razem gracze rozegrają kampanię, której akcja obejmie całą serię *Dragon Ball Z*, począwszy od przybycia Saiyan na Ziemię, aż po ostateczne starcie z Buu.

W demie, które to miałem okazję przetestować, dostępne były dwa pojedynki z bossami oraz trochę latania po otwartej mapie. I tak oto najpierw jako Goku poleciałem wraz z Piccolo odbić Gohana z rąk Raditza, a później już jako Gohan pokonałem Cella. Muszę otwarcie przyznać, że pierwsze wrażenie trochę rozczarowywało. A wszystko za sprawą sterowania, do którego początkowo nie mogłem się przyzwyczaić. Kontrola wysokości lotu postaci przypisana została do przycisków R2 i R1 na padzie PS4, a nie do lewej gałki analogowej, jak można by się spodziewać. Do tego ekran często był zasłonięty efektami wystrzałów i wybuchami, które tylko potęgowały poczucie dezorientacji. Twórcy gry są jednak świadomi niedoskonałości sterowania i zapowiedzieli, że w pełnej wersji dostępne będą dwa systemy: kontekstowy oraz złożony, stawiający na uczenie się kombosów. Jednak nawet bez tego, niczym Saiyanin w trakcie treningu, szybko przyzwyczaiłem się do trudnych warunków i już po ok. 30 minutach bez problemu prałem Raditza w walce wręcz, strzelałem w niego kamehamehą i aktywowałem zdolności wspierającego mnie Piccolo. Jako Gohan ze zwinnością godną Super Saiyan 2 unikałem nawałnicy pocisków Cella, wyprowadzając ataki kontrujące, gdy tylko ten się zmęczył. Na koniec każdego pojedynku obejrzałem znakomicie animowane scenki przerywnikowe, które pod względem dynamiki zdecydowanie biły na głowę swoje serialowe odpowiedniki.

Jednak nie samymi walkami *Kakarot* stoi. Ważnym elementem gry są również zadania poboczne oraz przemieszczanie się po

Strona oficjalna: Japonia.

mapie. Ta ostatnia nie jest w pełni otwarta jak w ***Red Dead Redemption 2***, ale podzielona na otwarte strefy wzorem ***Wiedźmina 3***. Do każdej ze stref dotrzemy z ekranu mapy, która zostanie otwarta, gdy nasza postać wzniesie się na odpowiednią wysokość. W demie dostępna była tylko jedna lokacja, ale rozmiar świata sugeruje, że będzie co zwiedzać. A zwiedza się bardzo przyjemnie, bo nasza postać potrafi latać, biegać i nurkować. Możemy także włączyć „turbo", a wtedy wokół naszego bohatera pojawi się charakterystyczna poświata, a my pomkniemy z prędkością i energią meteoru. Na mapach nie brakuje zadań do wykonania. Podczas moich podróży polowałem na dinozaury, łowiłem ryby, przygotowywałem posiłki, które dają pasywne bonusy do statystyk, oraz niszczyłem roboty Armii Czerwonej Wstęgi, które Goku najwyraźniej przeoczył, gdy walczył z nimi za młodu. Wykonałem także dwa zadania poboczne dla Namasa oraz Ósemka, których kojarzyć powinni fani pierwszej serii *Dragon Ball*. Zadania sprowadzały się do klasycznego „idź do punktu A i coś przynieś lub kogoś pokonaj" i mogłyby nużyć, gdyby nie to, że stanowią świetny pretekst do zbierania rozmaitych znalezisk rozrzuconych po mapie.

Strona audiowizualna gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Twórcy wspaniale oddali styl *Dragon Balla*. Kolory są niesamowicie żywe, powietrze przecinają wiązki energii, ciosom towarzyszą rozbłyski, a na polu bitwy zostają ślady po uderzeniach. A wszystko to przy akompaniamencie dźwięków i muzyki z oryginału.

Bardzo pozytywnym zaskoczeniem była dla mnie **polska wersja językowa**. Wprawdzie nie uświadczymy lektora z RTL7 (może jakieś DLC?), ale wszelkie napisy zostały przełożone na język polski. Ponadto jakość tego tłumaczenia stoi na naprawdę wysokim poziomie. Wygląda na to, że inspirowano się rodzimym przekładem mangi.

Dragon Ball Z Kakarot zapowiada się na wspaniałą oraz nostalgiczną podróż w przeszłość, która dzięki niepodrabialnemu stylowi graficznemu i nieśmiertelnej ścieżce dźwiękowej pozwoli na nowo przeżyć sagę *Dragon Ball Z* bez konieczności oglądania kilkuset odcinków serialu.

Podsumowując, z niecierpliwością będę czekał na pełną wersję, bo już po bardzo ograniczonym demie widać, że gra ma ogromny potencjał i fani świata *Dragon Balla* będą mieć z niej sporo frajdy.

Dragon Ball Z Kakarot
Premiera: 17 stycznia 2020
Gatunek: Fabularna gra akcji
Platformy: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows
Producenci: Bandai Namco Entertainment, CyberConnect2
Wydawcy: Bandai Namco Entertainment, BANDAI NAMCO Entertainment America
Dystrybucja w Polsce: Cenega
© バードスタジオ／集英社・フジテレ・東映アニメーション
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

REKLAMA

CZĘŚĆ SZÓSTA

Valor, Mystic czy Instinct: jaką drużynę wybrać?

Jak już zapewne zauważyliście wielokrotnie w czasie lektury poprzednich odcinków tego poradnika (a także w czasie zabawy), *Pokémon Go* jest zdecydowanie grą nastawioną na współpracę. Oczywiście możemy spróbować roli „samotnego wilka", ale – zaufajcie nam – na dłuższą metę to się nie opłaci.

Sugeruje to również sama aplikacja, która po przeprowadzeniu gracza przez wstępny samouczek oferuje wybór jednej z trzech drużyn, czyli tak zwanych *Teamów*. Nie masz możliwości pozostania „szarakiem". Musisz zdecydować się na kolor czerwony, niebieski lub żółty. Wybierz mądrze! A oto, co pociąga za sobą taka decyzja...

Dla początkujących

Jeśli zastanawiasz się, czy wybór danej drużyny da ci jakieś specyficzne „moce" w samej grze, to musimy cię rozczarować. **Niantic** niestety nie przewidziało żadnych bonusów w tym względzie (nawet w kwestii legendarnego Pokémona przypisanego każdej z drużyn).

To niedopatrzenie nadrabiają sami gracze, wspierając członków swojej drużyny we wspólnej walce o zdobywanie **Poké Gymów** i wygrywanie **Rajdów**. Dzięki temu tworzą się nowe grupy znajomych, a niekiedy nawet przyjaciół, pomagających sobie i wymieniających się doświadczeniami. I dlatego też przy wyborze *Teamu* warto kierować się cechami, jakie mu z góry przypisano. Przedstawią ci je poszczególni opiekunowie.

Valor – Moltres

Na czele drużyny **Czerwonych** stoi **Candela**: *„Pokémony są silniejsze niż ludzie, ale mają też czułe serca. Badam, w jaki sposób można zwiększyć naturalną moc Pokémonów, by stały się jeszcze silniejsze. Nie ma wątpliwości, że trenujemy Pokémony tak, by były jeszcze silniejsze"*. Valor to **siła**.

Mystic – Articuno

Drużynie **Niebieskich** przewodzi **Blanche**: *„Mądrość Pokémonów jest ogromna, nie da się jej zmierzyć. Dociekam, co sprawia, że ewoluują. Moja drużyna? Z naszą chłodną analizą każdej sytuacji, nie możemy przegrać!"*. Mystic to **logika**.

Instinct – Zapdos

Żółtymi opiekuje się **Spark**: *„Pokémony są obdarzone doskonałą intuicją. Założę się, że sekret tej intuicji powiązany jest ze sposobem wykluwania jaj. Dołącz do mojego zespołu. Nigdy nie przegrasz, jeśli zaufasz swojemu instynktowi"*. Instinct to (jak łatwo się domyślić) **instynkt**.

Dla zaawansowanych

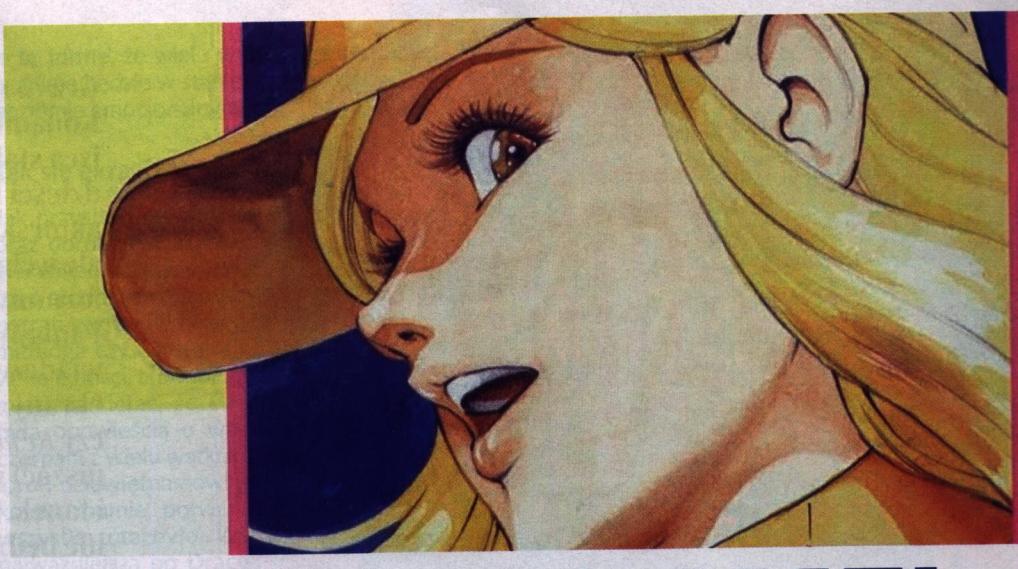
Już kilkanaście miesięcy od uruchomienia gry *Pokémon Go* w internecie zaczęły się pojawiać fanowskie strony zliczające między innymi liczbę graczy zapisanych do poszczególnych *Teamów*. Zdecydowana większość graczy wybrała drużynę Mystic, na drugim miejscu znalazł się Valor, a jako trzeci na podium znalazł się Insinct.

Do tej pory raz wybranego *Teamu* nie dało się zmienić. Było to szczególnie kłopotliwe dla osób, których znajomi grają pod innymi barwami, lub takich, które mieszkają w okolicy zdominowanej przez daną drużynę (trudno wtedy przejmować Gymy, a co za tym idzie, **monetki**).

W 2019 roku, niemal 3 lata od premiery *Pokémon Go*, Niantic w końcu uległ prośbom graczy i wprowadził taką możliwość. I nie trzeba w tym celu zakładać nowego konta! W sklepie wewnętrznym gry pojawił się przedmiot o nazwie **Team Medalion**, czyli medalion drużyny. Kosztuje 1000 monet i pozwala zmienić **kolor drużyny**. Ale uwaga! Można z niego skorzystać tylko **raz na 365 dni**. Przemyślcie więc dokładnie swoją decyzję. Powodzenia!

Co kwalifikuje produkcję filmową do miana najgorszego przedstawiciela swego gatunku? Wątła fabuła? Błędy logiczne? Zły montaż? A może atak migreny, jakiego dozna większość widzów po pięciu minutach seansu?

Dawid Biel



TWINKLE NORA ROCK ME!

PRAWDOPODOBNIE NAJGORSZE ANIME ŚWIATA

Na początku nic nie wskazywało, że *Twinkle Nora Rock Me!* – **drugi film o kosmicznej łowczyni nagród** – stanie się kandydatem do miana najgorszego anime w historii. **Satomi Mikurya** stworzył postać **Nory** jeszcze na początku lat **80.**, w krótkiej serii komiksów. Manga wprawdzie światem nie wstrząsnęła, ale tytułowa bohaterka – magiczna dziewczyna ścigająca przestępców po całym kosmosie – zdobyła fanów. W **1985** roku Mikurya stworzył scenariusz i wyreżyserował pierwszą produkcję OAV z Norą w roli głównej. Film, pomimo niskiego budżetu, został ciepło przyjęty. Dziesięć miesięcy później rysownik miał pójść za ciosem, wypuszczając **sequel**. Tym razem – poza głównym autorem – zmieniła się cała ekipa odpowiedzialna za produkcję filmu. Co mogło pójść źle? Wszystko.

Zanim jednak przejdziemy do opisu totalnej katastrofy, jaką okazał się film *Twinkle Nora Rock Me!*, czytelnikowi należy się małe wyjaśnienie na temat produkcji animacji. Otóż anime przeznaczone do emisji w telewizji lub na rynek wideo realizowane są w 24 klatkach na sekundę – przynajmniej w teorii. Tak naprawdę to tylko tytuły wysokobudżetowe rzeczywiście zawierają 24 różne klatki animacji. Większość filmów i seriali używa tylko 12 oryginalnych klatek animacji i dokonuje ich zdublowania, ograniczając w ten sposób najkosztowniejszą część produkcji. Najtańsze anime zawierają zazwyczaj zaledwie 8 klatek animacji na sekundę, ale wyświetlają każdą z nich trzy razy. W przypadku bardziej dynamicznych scen może to wywołać wrażenie mało płynnego ruchu, na ogół jednak zdaje egzamin.

I tu dochodzimy do sedna problemu z *Twinkle Nora Rock Me!*. Otóż te osiem klatek animacji na sekundę, które pozwalają w niskobudżetowych anime osiągnąć iluzję ruchu, to dla tego filmu jakość niedościgniona. Ta produkcja ośmiu klatek na sekundę nie osiąga nawet w swych najlepszych, najbardziej dynamicznych scenach. Co gorsza, już na samym początku możemy obejrzeć pięciominutową sekwencję zrealizowaną w tempie… dwóch klatek na sekundę. To nie film, a pokaz slajdów.

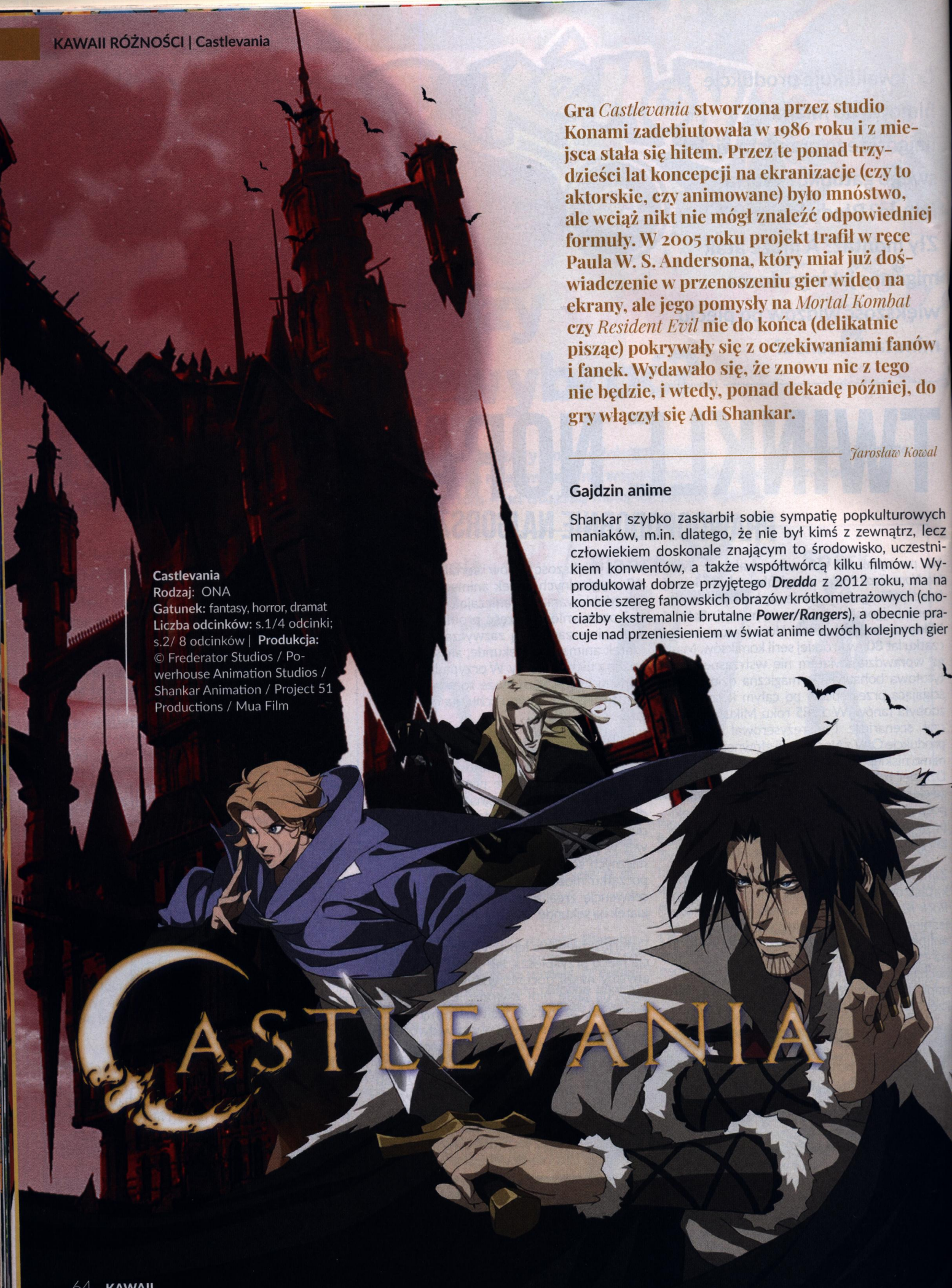
Dalej jest niewiele lepiej. Wprawdzie animacja nieco przyspiesza, ale chyba tylko po to, abyśmy mogli docenić wszystkie inne sposoby, na jakie film zawodzi. Chociażby fabularnie. Zazwyczaj, jeśli jesteśmy w stanie streścić obraz w dwóch czy trzech zdaniach, oznacza to, że ma on bardzo przejrzysty pomysł i konstrukcję. W przypadku *Twinkle Nora Rock Me!* w tych dwóch zdaniach zawarłby się nie tyle zarys filmu, co cała fabuła z wszystkimi jej niuansami. Tu nie ma miejsca na jakiekolwiek zaskoczenie, zwrot akcji czy chociażby rozwój postaci Nory.

Twinkle Nora Rock Me!
Rodzaj: OAV
Gatunek: science fiction
Czas trwania: 29 minut
Produkcja: Filmlink International, Kulim Land, MIC-MAC Production

Zresztą bohaterka też wypadła fatalnie, dużo gorzej niż w poprzednim filmie. W oryginalnej OVA z 1985 roku jest sympatyczną i niefrasobliwą dziewczyną marzącą o przygodach i pakującą się w kłopoty. W *Twinkle Nora Rock Me!* tytułowa bohaterka to niezwyciężona łowczyni nagród, której możliwości w zakresie telekinezy i telepatii są tak potężne, że nic nie jest w stanie jej zagrozić. Wystarczy, że mrugnie okiem, a wszystko ułoży się po jej myśli. Jedynym, co ratuje ją przed absolutną doskonałością, jest sposób, w jaki tańczy. Ale to chyba wada niezamierzona.

A skoro o tańcu mowa, to warto wspomnieć, że *Twinkle Nora Rock Me!* zawiera aż dwie sceny muzyczno-taneczne, które pochłoną łącznie jakieś 5 minut z tej 30-minutowej produkcji. W obu oglądamy może 10-15 sekund zapętlonego materiału. Choć druga ze scen, finałowa, wywarła na mnie większe wrażenie. Otóż Nora śpiewa w niej… męskim głosem. Usłyszawszy ten kawałek, nabrałem przekonania, że cały obraz jest jakimś awangardowym dziełem sztuki nowoczesnej albo eksperymentem szalonego naukowca.

Jak się jednak okazuje, to po prostu anime, które padło ofiarą konfliktu między twórcami i bezlitosnych terminów, których należało dotrzymać za wszelką cenę. Nawet jeśli ceną tą jest wypuszczenie filmu okrojonego z fabuły, narysowanego niechlujnie i pozbawionego większości klatek animacji. Cóż, przynajmniej dzięki temu anime to nie zostało zapomniane. Bo o ile pierwsza produkcja – ***Nora*** – była filmem, jakich w latach 80. powstały setki, to sequel – *Twinkle Nora Rock Me!* – jest po prostu nie z tej ziemi.



Castlevania
Rodzaj: ONA
Gatunek: fantasy, horror, dramat
Liczba odcinków: s.1/4 odcinki; s.2/ 8 odcinków | **Produkcja:** © Frederator Studios / Powerhouse Animation Studios / Shankar Animation / Project 51 Productions / Mua Film

Gra *Castlevania* stworzona przez studio Konami zadebiutowała w 1986 roku i z miejsca stała się hitem. Przez te ponad trzydzieści lat koncepcji na ekranizacje (czy to aktorskie, czy animowane) było mnóstwo, ale wciąż nikt nie mógł znaleźć odpowiedniej formuły. W 2005 roku projekt trafił w ręce Paula W. S. Andersona, który miał już doświadczenie w przenoszeniu gier wideo na ekrany, ale jego pomysły na *Mortal Kombat* czy *Resident Evil* nie do końca (delikatnie pisząc) pokrywały się z oczekiwaniami fanów i fanek. Wydawało się, że znowu nic z tego nie będzie, i wtedy, ponad dekadę później, do gry włączył się Adi Shankar.

Jarosław Kowal

Gajdzin anime

Shankar szybko zaskarbił sobie sympatię popkulturowych maniaków, m.in. dlatego, że nie był kimś z zewnątrz, lecz człowiekiem doskonale znającym to środowisko, uczestnikiem konwentów, a także współtwórcą kilku filmów. Wyprodukował dobrze przyjętego ***Dredda*** z 2012 roku, ma na koncie szereg fanowskich obrazów krótkometrażowych (chociażby ekstremalnie brutalne ***Power/Rangers***), a obecnie pracuje nad przeniesieniem w świat anime dwóch kolejnych gier

– ***Assassin's Creed*** oraz ***Devil May Cry***. Jedyną kwestią, która poróżniła osoby wyczekujące upragnionej od tak wielu lat ekranizacji *Castlevanii*, było pytanie, czy anime może stworzyć ktoś, kto nie jest Japończykiem?

I dlatego najpierw trzeba zadać sobie inne pytanie – **czym właściwie jest anime**? Odpowiedź wydaje się prosta – to każda animacja stworzona przez Japończyków, czyli osoby wyrosłe w tej konkretnej kulturze, estetyce, patrzące na świat przez jej pryzmat i w sposób naturalny tworzący w tej stylistyce. Całe to bogactwo na Zachodzie zostaje uproszczone do jednego słowa i może jest to odrobinę krzywdzące, a jednak nie sposób zaprzeczyć, że animacje wyprodukowane w Japonii mają spójne elementy estetyczne, kulturowe, które nie występują w animacjach pochodzących z innych zakątków świata. Nawet gdy japońscy animatorzy rozpoczęli prace nad amerykańską serią ***Thundercats*** w 1985 roku, natychmiast ich wpływ stał się dominujący (zresztą do tego stopnia, że nowa jakość zachwyciła zachodnią publikę i to m.in. *Thundercats* przyspieszyło ekspansję anime na rynki poza Japonią). Wiele osób zatem stwierdzi, że stworzenie pełnoprawnego anime przez obcokrajowca jest niemożliwe, gdyż ktoś nieukształtowany przez tę kulturę nie może jej w pełni zrozumieć, nie może w pełni myśleć w tych kategoriach, i dlatego to, co tworzy, jest jedynie naśladownictwem, nigdy pełnoprawnym anime. Trudno z tym poglądem polemizować. Wracając zatem do naszego kluczowego pytania – nie **anime**, lecz **animacja w stylu anime**, może być dziełem gajdzina, jeżeli ten dogłębnie rozumie kulturę, z której ta forma sztuki wyrosła, i opanuje umiejętność perfekcyjnego naśladownictwa tej specyficznej estetyki. I dlatego mówimy w tym przypadku o jednym z niewielu wyjątków, produkcji stworzonej przez niejapońskich twórców, która na tyle dobrze naśladuje tę formę, że wielu widzów rozkochanych w anime będzie w stanie ją zaakceptować na poziomie emocjonalnym.

Tak się ekranizuje gry wideo

Jak przystało na tytuł o tak długiej historii oraz dorobku w liczbie ponad czterdziestu gier wideo, postacie, ich losy i relacje są tu do tego stopnia zagmatwane, że niewiele osób potrafi swobodnie nawigować w tej ponurej mitologii czy usystematyzować wydarzenia w kolejności chronologicznej. Warto natomiast pamiętać, że *Castlevania* nie zawsze była opowieścią o wampirach, pierwotnie czerpała z wielu wątków europejskiego folkloru i dziewiętnastowiecznej literatury (wilkołaki, mumie, potwór Frankensteina – to wszystko tutaj było). Warto też pamiętać, że najważniejsza po **Draculi** jest tutaj rodzina **Belmontów**, z najsłynniejszym **Simonem** na czele. Wydawać by się mogło, że to właśnie starcie tych dwóch bohaterów musi być osią wydarzeń w pierwszej ekranizacji, ale twórcy postawili na **Trevora Belmonta**, młodszego członka rodu, który zadebiutował w ***Castlevania III: Dracula's Curse*** w 1989 roku i to właśnie na tej grze serial Netfliksa bazuje.

I oto, podobnie jak w pierwowzorze, Trevorowi towarzyszą **Sypha Belnades** oraz **Alucard**, syn Draculi. Hrabia atakuje ludzkość pod wpływem żalu wynikającego z żałoby po zamordowanej ukochanej, a jednocześnie próbuje utrzymać w ryzach bandę zdziczałych wampirów na swoim dworze. Różnica jest natomiast taka, że w grze główne wątki zostają zaledwie zarysowane, odgrywają rolę pretekstową do tego, by po prostu przesuwać się z lewej strony na prawą i eliminować kolejne potwory. W ekranizacji natomiast nabrały one głębi, zatarły granicę pomiędzy tym, co jednoznacznie dobre i złe; bo pewnie niejeden z widzów – nawet jeżeli nie będzie pochwalał metod Draculi – zdoła wykrzesać z siebie empatię pozwalającą na zrozumienie motywów jego zemsty.

Dla najbardziej zagorzałych wielbicieli gry znajdzie się także kilka smaczków – chociażby umieszczenie obrazu **Leona Belmonta** (nestora znanego z gry ***Castlevania: Lament of Innocence***) w domu rodzinnym **Trevora** czy ukrywanie płci przez **Syphę**, co wiąże się z pomyłką amerykańskich dystrybutorów gry, którzy w tłumaczeniu przemienili ją w mężczyznę. Tak wierne odwzorowanie pierwowzoru zdarza się niezwykle rzadko i chyba nie będzie nawet przesadą, jeżeli uznam, że nikt nigdy nie zadbał o to lepiej. Może więc w tym tkwi klucz do sukcesu – dopuszczać do głosu utalentowanych fanów, a nie producentów, którzy ani tematu nie znają, ani poznawać go nie chcą. I nie mam na myśli wyłącznie **Adiego Shankara**, równie ważną postacią jest tutaj scenarzysta **Warren Ellis**, autor niezliczonych komiksów, od ***Hellblazer*** przez ***Transmetropolitan***, aż po superbohaterów z katalogów zarówno **Marvela**, jak i **DC Comics**.

Od horroru akcji do dramatu

Pierwszy sezon *Castlevanii* był badaniem gruntu. Zaledwie cztery odcinki o łącznej długości dziewięćdziesięciu czterech minut równie dobrze mogłyby zostać ubrane w pełen metraż; ale zdaje się, że twórcy od początku zakładali stworzenie serialu i asekuracyjnie sprawdzili tylko, jak duże będzie zainteresowanie. I czy z jednej strony sprzeciwu nie wyrażą wielbiciele gry, a z drugiej miłośnicy anime, dla których zachodnia imitacja mogłaby uchodzić za nieszczerą. Gdy okazało się jednak, że głosów niezadowolenia jest niewiele i giną one w chórze pełnym zachwytów, zrobiono kolejny krok – dwa razy więcej odcinków w sezonie drugim i mniejszy nacisk na sceny akcji oraz krwawe sceny rodem z filmu grozy. Zamiast tego zgłębiono osobowości poszczególnych bohaterów, rozwinięto wiele postaci naraz i wprowadzono chłodną i melancholijną aurę. Na szczególnie interesującą postać wyrasta tutaj Dracula, którego rozpacz została poddana dogłębnej analizie. Nie jest to może widowiskowe (poza dwoma finałowymi odcinkami), ale za to wyjątkowo przejmujące. A to nie lada sztuka sprawić, żeby widzowi zależało na antagoniście-wampirze, który dopiero co zabił setki ludzi. A w dodatku na postaci stworzonej na podstawie gry wideo z lat 80.

Castlevania: Netflix

Pierwszy i drugi sezon *Castlevanii* tworzy zamkniętą całość i chociaż zostawia kilka otwartych wątków, trzeci sezon (premiera na początku 2020 roku) będzie dla Shankara i ekipy największym wyzwaniem. Od scen gore i brutalnych pojedynków po pełen nihilizm – *Castlevania* w krótkim czasie sięgnęła po pełne spektrum emocji. Czy będzie więc w stanie zaskoczyć widzów raz jeszcze? Może to zbyt duży optymizm, ale odnoszę wrażenie, że coś, co zrodziło się z tak dużej pasji i fanowskiego oddania, nie może wypaść źle.

Rys. Dariusz Styrna

Itadakimasu!

SMACZNA ○ JAPONIA

01

Podstawy kuchni japońskiej: czyli co warto wiedzieć na smaczny początek

Japońska tradycja kulinarna to temat niezwykle bogaty, a spożywanie posiłków w Japonii to nie tylko zaspokajanie potrzeb fizjologicznych, ale również element integracji społecznej, stanowiący istotną część życia rodzinnego i towarzyskiego.

Sandra Jaworska

Fot. Paweł Musiałowski

Kuchnia japońska nie przypadkiem uchodzi za bardzo zdrową, gdyż dominują w niej świeże i nieprzetworzone produkty. Według Japończyków jedzenie powinno być smaczne, ale także pożywne, stąd tradycyjna kuchnia japońska opiera się na warzywach, rybach i owocach morza, choć w którymś momencie również i mięso stało się jej integralną częścią. Kraj ten otoczony jest ze wszystkich stron wodą, tak więc dostęp do morskiej żywności nigdy nie stanowił problemu. Można tu oczywiście zjeść zachodnie potrawy, jednak przede wszystkim kładzie się nacisk na tradycję i bazuje na lokalnych i sezonowych produktach.

W Japonii bardzo dużą wagę przykłada się do poprawności sztuki kulinarnej, czyli tego, aby wszystko było przyrządzane dokładnie według ustalonych zasad. To bardzo japońskie podejście. Według Japończyków potrawy nie tylko powinny dobrze smakować, ale i dobrze wyglądać, dlatego też często poświęca się bardzo dużo czasu na ich odpowiednie układanie i dekorowanie.

SMAK NATURY

Charakterystyczną cechą kuchni japońskiej jest również delikatność. Unika się tu skrajnych smaków i aromatów, używając jedynie podstawowych przypraw, takich jak sos sojowy, wasabi, sól, pieprz i mirin (słodka odmiana wina ryżowego do zastosowań kulinarnych). Najważniejsze w tej kuchni jest bowiem podkreślanie naturalnego smaku. Przykład? Jaka potrawa pierwsza przychodzi nam do głowy, gdy myślimy o kuchni japońskiej? Najczęściej jest to sushi, czyż nie? Jest ono bowiem kwintesencją japońskiego stylu żywienia.

MIĘSO

W kuchni japońskiej stosuje się również mięso, głównie wieprzowinę i wołowinę. Jednak nie zawsze tak było. W roku **675** cesarz **Tenmu** zakazał zabijania zwierząt i spożywania ich mięsa. Wpływ na to miał buddyzm. Arystokracja znalazła jednak sposób na obejście prawa, uznając mięso dzikich zwierząt za... lekarstwo. Rozpoczęto więc polowania, których nazwa brzmiała **kusurigari**, czyli „zbieranie lekarstw". I nie był to jedyny wybieg, jaki w tym celu stosowano. Dopiero w okresie **Edo** (1600-1868), gdy obiektem zainteresowania Japończyków stała się również kuchnia zachodnia,

w której przecież mięso było składnikiem bardzo często stosowanym, siłą rzeczy również i w japońskiej kuchni zaczął coraz częściej pojawiać się ten składnik. W roku 1872 wystosowano oficjalną informację, iż cesarz **Meiji** regularnie spożywa mięso, co oznaczało koniec zakazu i przyzwolenie na wprowadzenie tego składnika do rodzimej kuchni.

ZAPOŻYCZONE POTRAWY

Warto wspomnieć, że na japońską kuchnię wpływ miała m.in. Portugalia, gdyż wiele przepisów trafiło do Japonii w XVI wieku dzięki portugalskim misjonarzom jezuickim. Niektórych może to zdziwić, ale popularna japońska potrawa, jaką jest **tempura** (lub tenpura), pochodzi właśnie z Portugalii. Oprócz niej do Kraju Kwitnącej Wiśni, również prosto z Portugalii, przywędrowało m.in. ciasto **castella**, czyli japońska **kasutera**. Jest to nic innego, jak puszysty i słodki biszkopt, uwielbiany przez mieszkańców Japonii do dzisiaj. Dla Japończyków sposób przygotowywania tego ciasta był czymś nowym, ponieważ przepis oparto na jajkach, których wówczas w Japonii nie używano do przyrządzania deserów. Mówiąc o słodkościach, warto wspomnieć, że wprowadzenie do swojej kuchni cukru rafinowanego również Japonia zawdzięcza Portugalii, podobnie jak chleb (**pan**). Japońskie wypieki i desery to jednak osobny, bardzo bogaty temat, do którego jeszcze wrócimy.

Jednak nie tylko Portugalia miała wpływ na kuchnię Kraju Kwitnącej Wiśni. Przykładowo, pomiędzy VI a VIII wiekiem n.e. Japonia znajdowała się pod silnym wpływem Chin, co zaowocowało m.in. importem **zielonej herbaty** i **soi**. Oprócz tego w latach 1860-1870 chińscy imigranci rozpowszechnili **smażony ryż chaahan.** Dzięki Chinom Japończycy mogą cieszyć się również smakiem pierożków **gyōza** i alkoholem **shōchū**. Z kolei słynny ryż z curry (**karee raisu**) przybył do Japonii dzięki Brytyjczykom, którzy poznali tę potrawę w XVII wieku, gdy Indie były brytyjską kolonią. Jednak japońskie curry niewiele ma wspólnego z indyjskim. Japończycy stawiają na prostotę, więc w ich wersji nie ma tylu wyszukanych przypraw, a smak jest znacznie łagodniejszy.

KULTUROWE NAWYKI ŻYWIENIOWE

W kuchni japońskiej liczba posiłków w ciągu dnia jest w zasadzie taka sama jak w większości krajów europejskich, czyli: śniadanie, obiad, kolacja plus jakieś przekąski. Jeżeli chodzi o poszczególne posiłki, to króluje zasada **ichi jū san sai**, co oznacza, że w każdym posiłku powinien znaleźć się **ryż z trzema dodatkami** plus **zupa**. Inna ważna zasada to dbałość o to, aby składniki nie pomieszały się między sobą w chaotyczny sposób, tworząc coś, co my nazywamy „daniem jednogarnkowym". Oczywiście tego typu dania również istnieją w kuchni japońskiej, jednak wtedy zazwyczaj dba się o to, aby składniki podawać osobno lub aby każdy z nich był łatwy do odróżnienia od pozostałych zarówno wizualnie, jak i smakowo.

PODZIAŁ DAŃ ZE WZGLĘDU NA POCHODZENIE

Kuchnia japońska jest bardzo bogata, a co za tym idzie, różni się pod względem wykorzystywanych składników i sposobu ich przyrządzania w zależności od rejonu. Przyjrzyjmy się temu nieco bliżej.

Hokkaidō: słynie ze **świeżych owoców morza i ryb.** Tę wysuniętą na północ wyspę otaczają zimne wody, co stanowi idealne środowisko do rozwoju morskiej flory i fauny. Jada się tu głównie kraby, małże, jeżowce, kalmary, ośmiornice, krewetki, łososie, śledzie, flądry, dorsze i wodorosty. Oczywiście wszystko z dodatkiem warzyw, ryżu, makaronu. Można powiedzieć, że **ramen** (rāmen lub raamen) jest specjalnością tej wyspy, a najczęściej przygotowuje się go z dodatkiem właśnie ryb i owoców morza, a także wodorostów, jajek gotowanych na twardo i nasion sezamu.

Honshū: to największa wyspa Japonii i dzieli się na 5 regionów: Tōhoku, Chūbu, Kantō, Kansai i Chūgoku, a każdy z nich słynie z unikatowych potraw. W regionie **Tōhoku** można zajadać się zupą **ichigoni** z cienkimi plastrami ikry jeżowca oraz zupą **jappajiru**, którą robi się z jelit ryb z dodatkiem warzyw. Sławny jest też tutaj **gyūtan**, czyli język wołowy, zazwyczaj grillowany. Regiony **Chūbu** i **Kantō** słyną z **sushi**. W **Kansai** i **Chūgoku** można spróbować **yudōfu**, czyli tōfu duszonego w wywarze z wodorostami **konbu**. Popularne są również **okonomiyaki** z kapustą, mięsem i owocami morza, a także ryba **fugu**.

Shikoku: podstawą kuchni tej wyspy jest **udon** oraz **tempura**.

Kyūshū: tutaj również można zajadać się świeżymi rybami i owocami morza w postaci np. sushi. Jeśli chodzi o napoje, to dzięki dużej zawartości minerałów w czystej wodzie płynącej z gór wyspa ta słynie z produkcji alkoholi. Uprawiana jest tutaj również zielona herbata, jedna z najlepszych w kraju. Najpopularniejszym daniem jest **mizutaki** (kurczak z warzywami gotowany w bulionie, serwowany z sosem ponzu).

PODZIAŁ ZE WZGLĘDU NA SPOSÓB PRZYGOTOWANIA

Japońskie potrawy można podzielić nie tylko ze względu na ich pochodzenie, ale również i ze względu na sposób ich przygotowywania.

Namasumono: potrawy podawane na surowo.

Nimono: dania gotowane; w skład tej grupy wchodzą zupy (**shirumono** i **nabemono**), dania gotowane na parze (**mushimono**) oraz potrawki z ryb, mięsa, owoców morza i warzyw (**aemono**).

Teppanyaki: dania grillowane na specjalnym, podgrzewanym stole lub płycie (**teppan**).

Yakimono: dania mięsne, pieczone na ruszcie lub podgrzewane węglem drzewnym.

Agemono: dania smażone w głębokim oleju, np. tempura, tonkatsu.

Tsukemono: japońskie pikle, czyli warzywa marynowane lub poddane fermentacji mlekowej, kiszonki.

Sunomono: sałatki przyrządzane z warzyw, ryb i owoców morza.

Gohanmono: potrawy z ryżu.

SMACZNE, ZDROWE I PIĘKNE

Kuchnia japońska jest uznawana za jedną z najbardziej unikalnych na świecie, a jej oryginalność objawia się zarówno w sposobie przygotowywania, jak i serwowania potraw. Wszystkie dania są tu przyrządzane z dbałością o najmniejsze szczegóły i z wyjątkowym szacunkiem dla produktów. Ważna jest również świeżość składników oraz ich minimalne przetworzenie. Najistotniejsza idea tej kuchni polega na tym, aby wszystko było naturalnie smaczne, zdrowe i piękne.

Szopen
PIECZYWO I POLSZCZYZNA

Yumeko Kawamoto, pianistka, miłośniczka Chopina i polskiego pieczywa, opowiada o tym, jak na fortepianie wygrała swoją miłość do Polski.

Rozmawia: Natalia Kitamura

Jest taka delikatność, subtelność i melancholijność obecna w japońskiej kulturze, do której Chopin idealnie pasuje.

Yumeko, twoja przygoda z językiem polskim zaczęła się od fortepianu, a od czego zaczęła się twoja historia z tym instrumentem?
Gdy miałam dwa lata, moi rodzice zapisali mnie na zajęcia do szkoły muzycznej Yamaha. Później, już w szkole podstawowej, rozpoczęłam naukę gry na fortepianie.

Jak długo uczyłaś się gry na instrumencie?
Zrezygnowałam, gdy miałam 17 lat, z kilku powodów. Przede wszystkim edukacja muzyczna jest w Japonii bardzo kosztowna, a poza tym wybrałam liceum publiczne, a to oznaczało o wiele więcej nauki, zwłaszcza w połączeniu z uczęszczaniem do szkół przygotowawczych.

Mogłabyś bardziej naświetlić nam kwestię kosztów edukacji muzycznej w Japonii?
Prawie wszystkie szkoły muzyczne w Japonii są prywatne. Płaci się w nich nie tylko za sam kurs, ale także za wynajem sali i wypożyczenie instrumentu. Dla przykładu, godzina w studiu może kosztować około 700 jenów, ale żeby dobrze poćwiczyć, potrzeba tych godzin około 4 w ciągu jednej sesji.

Nadal nie widzę tu na twojej drodze Polski.
Podczas nauki gry na fortepianie zaczyna się od klasyki, Bach, potem Mozart, Beethoven. Następnie przechodzi się do romantyzmu i tam pojawia się Chopin. Jego muzyka spodobała mi się od razu, zresztą Japończycy znani są z miłości do Chopina. Słyszałam też, że wielu studentów jeździ do Polski na studia muzyczne i w pewnym momencie właśnie to stało się moim marzeniem.

To ciekawe, że wspominasz o miłości Japończyków do Chopina. Słyszałam o tym wiele razy, ale nie umiem wyjaśnić, z czego to wynika.
Ja też nie wiem tego na 100 procent, ale kiedyś, podczas pobytu w Polsce, miałam na ten temat prezentację, więc musiałam się w tę kwestię nieco zagłębić. Wydaje mi się, że ma to związek z wabi-sabi, nie wiem do końca, jak to wytłumaczyć w języku polskim, ale to jest taka delikatność, subtelność i melancholijność obecna w japońskiej kulturze, do której Chopin idealnie pasuje.

Kiedy do twojego życia powrócił fortepian?
Gdy przyszedł czas podjęcia decyzji, co dalej powinnam robić po szkole średniej. I to wtedy poczułam, że chciałabym wrócić do muzyki, ale wykluczyłam studia muzyczne.

Dlaczego?
Mam wrażenie, że w środowisku muzycznym w Japonii panuje niezdrowa konkurencja i przerost ambicji. Wielu uczniów zmienia instruktora w zależności od tego, który z nich jest aktualnie jurorem w nadchodzącym konkursie. Wiadomo, do kolejnych etapów przechodzili ci, którzy uczęszczali na lekcje do nauczyciela zasiadającego aktualnie w komisji konkursowej.

Zdecydowałaś się więc na język polski?
Nie od razu. Na początku myślałam o anglistyce, ale razem z rodzicami doszłam do wniosku, że nie jest to najlepszy pomysł.

A dlaczego?
Język angielski był obecny w moim życiu od samego początku. Moi rodzice są fanami muzyki zachodniej, angielskojęzyczne piosenki wybrzmiewały w naszym domu odkąd pamiętam. Dlatego w liceum nie miałam z tym językiem żadnego problemu, ale z tego samego powodu pomyślałam, że nie warto studiować czegoś, co już dość dobrze znam, i że lepiej będzie zainteresować się czymś nowym. Wiedziałam na pewno, że chcę studiować na Tokyo University of Foreign Studies i, przeglądając ich stronę internetową, natrafiłam na język polski. Wtedy, muszę przyznać, nie bardzo wiedziałam, gdzie w ogóle leży Polska, ale w głowie zaświtało mi, że to przecież kraj Chopina!

I co na to rodzice?
Bardzo wspierali mnie w tej decyzji. Uznali, że tak rzadki i egzotyczny dla nas język może okazać się przydatny. Dodatkowym plusem była możliwość wyjazdu do Polski na stypendium, czyli spełnienia jednego z moich marzeń. Rodzice zawsze bardzo się cieszą, gdy próbuję czegoś nowego.

Udało ci się więc pojechać do Polski?
Tak, już pod koniec pierwszego roku wyjechałam na miesięczny kurs językowy do Krakowa. Pomimo kiepskiej pogody bardzo mi się tam podobało. Poza tym miałam koleżankę, która w Toruniu studiowała japonistykę, i często rozmawiałyśmy przez Skype'a, ponieważ nasze uczelnie dały nam zadanie, aby rozmawiać ze sobą w połowie po japońsku i po polsku. Koleżanka zaprosiła mnie do Torunia i gdy próbowałyśmy rozmawiać po polsku, zauważyłam, że moja wymowa nie jest do końca dobra.

Naprawdę? Zawsze wydawało mi się, że język polski, przynajmniej w warstwie wymowy, jest dla Japończyków dość łatwy.
Nie zgodzę się z tym. Ogromny problem sprawiają nam mocne końcówki i twarde głoski, takie jak „cz", „sz" oraz naturalnie „r" i „l" , których w naszym języku się nie rozróżnia. Aby ćwiczyć wymowę, nagrywałam moją wykładowczynię na wideo i powtarzałam w domu przed lustrem, aby mieć pewność, że układam usta w ten sam sposób.

Widać, że podeszłaś do tematu bardzo poważnie. Ale ten miesięczny kurs to nie był twój jedyny wyjazd do Polski, prawda?
Nie, na drugim roku wyjechałam do szkoły letniej do Lublina. Ponieważ na egzaminach zdobyłam prawie 100%, zostałam zapisana do najlepszej klasy. Problem w tym, że w Japonii duży nacisk kładzie się na gramatykę, a komunikacja schodzi na dalszy plan. Dlatego na początku tego kursu prawie nic nie rozumiałam, płakałam codziennie i czułam się bardzo odizolowana. Na szczęście miałam wielu serdecznych kolegów, którzy pomogli mi przetrwać ten czas. Gdy po miesiącu wróciłam do Japonii, czułam, że mój poziom języka jest wyższy od poziomu studentów, którzy do Polski nie pojechali. Ten wyjazd wiele mi dał.

Trzeci raz wyjechałam już na rok. Wzięłam urlop dziekański i przyjechałam do Torunia na kurs języka polskiego dla obcokrajowców. Inaczej niż dwa poprzednie wyjazdy organizowane przez uczelnie ten był wyjazdem na stypendium rządowe, w zorganizowaniu którego bardzo pomogła mi ambasada. Poza moimi obowiązkowymi zajęciami uczęszczałam też jako wolny słuchacz na normalne wykłady dla studentów polonistyki. Wtedy wreszcie miałam okazję poczuć prawdziwą polską kulturę i poznać bliżej polskich studentów.

Czy widzisz dużą różnicę między studiowaniem w Polsce i w Japonii?
Przede wszystkim mam wrażenie, że w Polsce studenci mają naprawdę ciężko, bardzo dużo się uczą. W Japonii najtrudniej jest dostać się na studia, a jak już ci się to uda, to właściwie nie musisz wiele robić.

Muzyka miała zaprowadzić cię do Polski, a tymczasem to Polska zbliżyła cię znowu do muzyki.
Tak, w lutym tego roku wybrałam się z moją koleżanką do Oporowa pod Koninem. Zwiedzałyśmy tam zamek i na moją żywą reakcję na widok fortepianu pan przewodnik zaproponował mi, żebym coś zagrała. Powiedział też, że jeśli chciałabym zagrać tutaj koncert, to on może pomóc. Potem sprawy potoczyły się już bardzo szybko, wyraziłam chęć występu i zaczęłam przygotowania. To miał być mój pierwszy koncert.

Nie grałaś koncertów, będąc w szkole muzycznej?
Indywidualnych nie. Zawsze były to koncerty grupowe albo konkursy.

Jak przygotowywałaś się do koncertu?
Przede wszystkim spędziłam długie godziny w sali muzycznej, grając. Bardzo chciałam, żeby wszystko się udało, bo koncert miał być także pretekstem, aby namówić moich rodziców do przyjazdu do Polski. I udało się.

Połączyłaś muzykę i Polskę także w swojej pracy licencjackiej. Pisałaś o różnicach w edukacji muzycznej w Polsce i Japonii. Możesz powiedzieć o tym coś więcej?
Jak wspomniałam wcześniej, największa różnica jest w kosztach edukacji muzycznej. W Japonii są one o wiele wyższe. Dodatkowo w Polsce istnieją szkoły muzyczne ogólnokształcące, a to znaczy, że edukacja ogólna i muzyczna odbywa się w jednej szkole. W Japonii trzeba w ciągu dnia uczęszczać do „normalnej" szkoły, a po południu do akademii muzycznej.

Będąc w Polsce, miałaś okazję uczestniczyć w koncertach. Czy widzisz różnicę w odbiorze muzyki w Polsce i Japonii, zarówno z perspektywy artysty, jak i publiczności?
Tak, byłam np. na operze *Carmen* i na koncercie Janusza Olejniczaka. Myślę, że podstawową różnicą jest to, że w Japonii wyraźnie wyczuwalny jest mur między artystą a słuchaczami, da się wyczuć podział na „mnie grającego" i „was słuchających". Na koncertach bardziej komercyjnych, mimo że wszyscy skaczą i się bawią, robią to sami dla siebie, rzadko integrując się z innymi. W Polsce czuć większe porozumienie między grającym na scenie a publicznością, wszyscy przeżywają tę chwilę razem, w tej samej przestrzeni.

A czy słuchasz takiej samej muzyki, jaką grasz?
Tak, ale mam bardzo eklektyczny gust. Lubię disco polo, polubiłam je na początku mojej przygody z językiem polskim, gdyż teksty są w nim bardzo proste, więc łatwo je zrozumieć początkującemu studentowi polonistki. Poza tym jestem fanką zespołu Enej. Lubię muzykę z elementami folkowymi.

A co najbardziej podobało ci się w Polsce?
Z miast – Warszawa, ale to chyba dlatego, że ja po prostu lubię stolice. Poza tym lubię ludzi, polskie pieczywo za którym tęsknię, czekolady o różnych smakach, zupy i ziemniaki, które w Polsce smakują lepiej. Aha i jeszcze kawę Inkę.

Niestety, wielu z tych produktów nie wolno przywozić do Japonii.
Tak, do Japonii najczęściej przywożę więc ceramikę z Bolesławca i miód, który uwielbia moja mama.

Nie wiem, czy dobrze postawię pytanie, ale czy czujesz się bardziej związana z Polską, czy z Japonią?
Może to dziwne, ale im częściej wyjeżdżam do Polski, tym bardziej czuję się Japonką. Jestem pewna, że swoją przyszłość chciałabym związać z moim rodzinnym krajem.

Ale pomimo tego jesteś bardzo zaangażowana w polskie inicjatywy.
Tak, *Instytut polski* bardzo nam pomaga jako studentom, my staramy się więc odwdzięczyć, pomagając na przykład podczas *festiwalu polskiego*. Poza tym od kilku lat jestem zaangażowana w inicjatywę *Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy*. Miałam nawet poznać samego Jurka Owsiaka, niestety bardzo się wtedy rozchorowałam i nie mogłam przyjechać do Warszawy.

Miałaś też epizod w polskiej telewizji.
Tak, dwa razy przez Skype'a, a raz osobiście byłam gościem w programie profesora Miodka „Słownik polsko-polski".

Twój polski jest naprawdę dobry, czy nadal się uczysz?
Tak, dalej studiuję na *studiach polskich*. Poza tym pracuję, wykonując tłumaczenia ustne i pisemne, a także prowadzę dodatkowe, nieobowiązkowe zajęcia dla studentów 1. i 2. roku *studiów polskich*.

Spełniłaś już wiele swoich marzeń, czego więc można ci życzyć?
Obecnie piszę pracę magisterską o grzeczności językowej w języku polskim. W styczniu obrona, więc trzymaj kciuki.

Rys. Darek Styrna

(manga) **Pokémon Adventures**

Autorzy: Hidenori Kusaka, Mato, Satoshi Yamamoto | **Gatunek:** shōnen | **Liczba tomów:** 52 | **Wydawca japoński:** Shōgakukan | **Wydawca polski:** JPF (zeszyty 1-4 / 1 tom) | © 1995-2001 Nintendo, CREATURES, GAMEFREAK, TV TOKYO, SHOPRO, JR KIKAKU © 2001 Nintendo

(anime comics) **Pokémon**

Autorzy: Satoshi Tajiri, Tsunekazu Ishihara, Hidenori Kusaka | **Gatunek:** shōnen | **Liczba zeszytów:** 10 | **Wydawca japoński:** Shōgakukan | **Wydawca polski:** Egmont | © 1995-2001 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK| © 2001 Nintendo

(anime/filmy) **Pokémon**

Gatunek: shōnen | **Liczba odcinków:** 6 lub 22 s. / 1090+ | **Filmy:** 22 | **Filmy TV:** 3 | **Miniserial:** Pokémon Origins **Filmy krótkometrażowe:** 9 | **Film fabularny:** Detektyw Pikachu | Artwork © 1997, 1998 Nitendo, CREATURES GAME FREAK, T V Tokyo, ShoPro, JR Kikaku

Pokémania 2000

Zwykle tak to bywa, że kolejna moda zastępuje poprzednią. Z pokémanią jednak było inaczej. O ile niewiele od niej starsza fascynacja ***Dragon Ballem*** wpasowała się w Polsce w lukę powstałą po zakończeniu emisji ***Czarodziejki z Księżyca***, o tyle *Pokémon* pojawił się, gdy DB-mania dopiero się rozkręcała i najlepsze czasy miała jeszcze przed sobą.

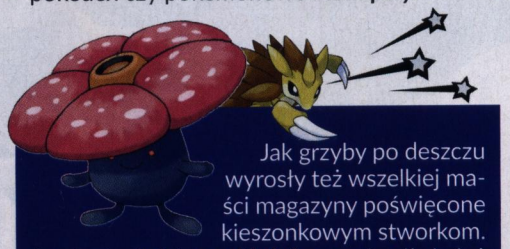
Michał P. Lipka

Pokémony narodziły się w 1996 roku. Ich twórcą jest **Satoshi Tajiri** (w oryginale główny bohater serii, **Ash**, nosi jego imię), pasjonat, który w dzieciństwie kolekcjonował owady (dosyć popularne hobby w Japonii), nadawał im imiona i wystawiał je do walk. Gdy jednak miasto zaczęło pożerać coraz więcej zielonych terenów, zmieniły się również jego upodobania – przerzucił się na cyfrową rozrywkę, która wtedy, na przełomie lat 70. i 80., była jeszcze w powijakach. I właśnie w tym momencie pomyślał o stworzeniu gry, w której łapałoby się i kolekcjonowało stworzenia. Do pomysłu wrócił po latach, gdy na dobre wniknął w branżę gier i mimo trudnych początków, stworzył wielki, międzynarodowy hit.

Moda na *Pokémona* w Polsce zaczęła się we **wrześniu 2000 roku**, gdy na antenie **Polsatu** pojawił się pierwszy sezon serialu anime(*). Świat już wówczas szalał na punkcie tytułowych stworków, więc tak czy inaczej spodziewano się powtórki z DB-manii, ale nikt nie przewidział, w jakim stopniu dzieciaki oszaleją na punkcie **Asha**, **Pikachu** i całej reszty. W latach szczytowej popularności, czyli gdy serial emitowany był na Polsacie, w godzinach emisji młodzież znikała z ulic albo urywała się ze szkoły, byle tylko obejrzeć kolejny odcinek serialu telewizyjnego.

Oczywiście reakcja widzów od razu uruchomiła wielką maszynę marketingową, a ta zalała nasz rodzimy rynek gadżetami na skalę dotąd niespotykaną. Niektóre z nich rzucono właściwie bez jakiegokolwiek dostosowania do polskiego odbiorcy, czego najlepszym przykładem była karcianka ***Pokémon Trading Card Game*** z tekstami pozostawionymi w języku angielskim. Dodatkowe karty kolekcjonerskie można było dostać z niektórymi magazynami (tak, z *Kawaii* również) czy dołączone do kaset VHS z kolejnymi filmami kinowymi. Tak na marginesie, mała ciekawostka: czy wiecie, że w roku 2010 w Japonii wydana została specjalna karta Pikachu przygotowana w 9 językach, w tym w polskim? Ilustracja na swojskiej dla nas edycji przedstawia tytułowego pokémona na biało-czerwonych kwiatach.

Zostawmy jednak karciankę i przyjrzyjmy się temu, co jeszcze wylało się na polski rynek w okolicach roku 2000. Zliczyć wszystkiego nie sposób, więc skupmy się na najważniejszych rzeczach. Zaczynając od źródła, niemal każdego miesiąca przybywało gier komputerowych i konsolowych i chyba nie było numeru branżowego magazynu, który w owym okresie nie przyglądałby się szczegółowo wszystkim pozycjom z serii. Do jednego z nich dołączono nawet pełną wersję cyfrowej karcianki. Oczywiście nie mogło zabraknąć gadżetów i tak oto pojawiły się figurki, pokéballe, lampki, latarki, długopisy, piórniki, maskotki, a nawet modele pokémonów do składania. Ba, można było dostać również takie cuda, jak elektroniczny pokédex czy pokémonowe ***Monopoly***.



Jak grzyby po deszczu wyrosły też wszelkiej maści magazyny poświęcone kieszonkowym stworkom. A tak oto ***Pokémon: Klub fana*** pojawił się już w 2001 roku, oferując opowiadanka na podstawie odcinków anime, bogato ilustrowane kadrami z serialu, porcję zadań, testów i krzyżówek, ciekawostki, a także Pokédex, czyli kartki z informacjami o pokémonach do wycinania i kolekcjonowania. Ten sam wydawca oferował nam także ***Pokémon: Świat zabaw***, oparty na identycznej formule, choć w większym formacie i bez informacji o stworkach (z mniejszą liczbą stron). W kioskach pojawiły się naklejki i albumy, kolorowanki (magazyny ***Pokémon: Tatuaże*** i ***Pokémon: naklejkowe szaleństwo***), a nawet poradniki do gier. Poza tym pokémonowe naklejki i tym podobne drobiazgi znalazły się nawet w zwyczajnych magazynach, niezawiązanych z tematem (*Click*, *Kaczor Donald*, *Zona Fox Kids*).

Branża spożywcza nie ustępowała im kroku – w rogalikach **Chipita** znajdowały się naklejki do kolekcjonowania, **Chipicao** miały kartonowe składanki ze scenkami z anime, a chipsy i chrupki od **Frito Lay** oferowały **tazo**, które doczekały się kilkunastu edycji. W tym ostatnim przypadku zaczęło się od zwykłych żetonów z wizerunkami postaci i stworków, potem mieliśmy trójwymiarowe i pogrubione ich wersje, a wreszcie metalowe. Tazo stały się tak popularne, jak karty *DB* z Chio i powracały co jakiś czas aż do 2009 roku. Jakby komuś było mało, istniały też jogurty ze stworkami i butelki napojów z nakrętkami i kapslami z ich podobiznami – a to, oczywiście, nie wszystko.

Co warto zauważyć, *Pokémon* całkiem dobrze poradził sobie na kinowych ekranach, gdzie gościł dwukrotnie, stając się sporym hitem. Trzeci film o przygodach kieszonkowych stworków trafił już bezpośrednio na rynek VHS. Czwartego i kolejnych (choć

z wyjątkami) doczekaliśmy się dopiero po długich latach, najczęściej na kanale **Disney XD**. Nigdy jednak nie wyszły płyty z muzyką, choć nagrano całe wersje pokémonowych utworów, a także istniała **Polska Grupa Koncertowa Pokémon**, która dawała występy promujące tę muzykę.

O dziwo, manga ***Pokémon Adventures*** nie przyjęła się wśród polskich czytelników. Wydawnictwo JPF wypuściło ją w 2001 roku w formie dużych, cienkich albumów. Ostatecznie wyszły cztery części – czyli odpowiednik jednego tomiku – zapowiadano kolejne, ale niska sprzedaż tytułu zdecydowała o jego przedwczesnej śmierci. Nieźle poradził sobie za to wydawany przez Egmont **anime komiks** *Pokémon*, który był adaptacją pierwszych dwóch filmów kinowych z kieszonkowymi stworkami, ale i tak doczekał się tylko dziesięciu zeszytów (dla porównania: analogiczna publikacja z **Czarodziejką z Księżyca** z **lat 90.** zamknęła się w 36 numerach).

Pokémania skończyła się w roku **2002**, kiedy to zakończono emisję serialu (na czwartym sezonie(**)), choć jednocześnie przez długi czas starano się podtrzymywać zainteresowanie tematem, a także próbowano powielić jej sukces, wypuszczając w chipsach **spinery** ***Beyblade***, czy też **tazo** ***Yu-Gi-Oh!***. Jednak nie było już mowy o dorównaniu rozmachem pokémanii. Pamiętać również warto, że media prześcigały się w wynajdywaniu kolejnych skandali (np. rzekoma padaczka masowo wywoływana wśród widzów przez jeden z odcinków serialu), a na całym świecie cenzurowano odcinki, a to zmniejszając biust czy dekolt postaci, a to wręcz wycinając całe epizody. Teraz, choć gra ***Pokémon Go*** ma się dobrze i świat oszalał na jej punkcie, być może trudno to sobie wyobrazić. Lecz takie właśnie były początki. A ci, którym było dane to przeżyć, do dziś wspominają to z nostalgią.

(*) Polska wersja serialu anime posiadała pełny dubbing, łącznie ze spolszczeniem piosenek. Przypadł on do gustu widzom tak bardzo, że gdy w 10. sezonie zmieniono aktorów głosowych, fani swoimi apelami doprowadzili do powrotu starej obsady.

(**) Na piąty sezon musieliśmy czekać do roku 2004, a i wtedy serial emitowano już tylko w weekendy. Następnie Polsat zarzucił emisję, a Pokémona przejął kanał TV4, po którym zajął się nim Disney XD.

OSAMU TEZUKA CAFE

Kawiarnie tematyczne w Tokio to przeważnie gwar, przesyt kolorów i obrazkowe kawy latte. Miejsca ciekawe i kolorowe, aczkolwiek zdecydowanie mało intymne. Zdarzają się jednak perełki, z magiczną atmosferą, które oferują odwiedzającym coś więcej niż tylko kolejne ciekawe tło do zdjęcia. Takim właśnie miejscem jest *Atom Do Hanpo Tezuka Osamu Shop and Cafe* w tokijskiej dzielnicy Asakusa.

Natalia „Michiru" Kitamura

Osamu Tezuki nikomu chyba przedstawiać nie trzeba. A jeśli trzeba, to musimy się umówić na osobny artykuł, bo w kilku zdaniach nie będzie to raczej możliwe. Uznawany za „**boga mangi**" legendarny twórca, mimo że odszedł w **1989** roku, wciąż jest rozpoznawalnym artystą na całym świecie i jedyną w swoim rodzaju ikoną japońskiego komiksu i animacji. To tak w największym skrócie.

Jednak dopiero teraz, decyzją **Tezuka Studios**, otwarta została pierwsza kawiarnia

pod szyldem tego twórcy. Dlaczego zdecydowano się właśnie na taką formę? Osamu Tezuka był znany ze swojej miłości do kafejek, a w jednej z nich przesiadywał szczególnie często. Była to, nieistniejąca już, kawiarnia *Angelus*, mieszcząca się właśnie w Asakusie. Nie był to jednak jedyny powód, dla którego wybrano tę część Tokio na miejsce otwarcia ***Atom Do Hanpo Tezuka Osamu Shop and Cafe***. Zapytana przeze mnie managerka sklepu wyjaśniła, że Tezuka Studios chciało przede wszystkim, aby to głównie turyści mieli okazję bliżej poznać sylwetkę tego twórcy, więc **Asakusa** – jako jedna z najbardziej turystycznych dzielnic Tokio – wydawała się naturalnym wyborem. Muszę was jednak ostrzec, że pomimo szczerych chęci krzewienia miłości do ***Astro Boya*** i jego twórcy wśród obcokrajowców, nikt w tym miejscu nie mówi płynnie po angielsku. Nie jest to jednak wielki problem, o czym już za chwilę.

Jak wskazuje angielski człon nazwy, mamy tu do czynienia nie tylko z **kafejką**, ale i **sklepem** (znajdującym się na **pierwszym piętrze** – w Japonii, gdyż u nas to **parter**). Kupić tu można dosłownie wszystko, od chusteczek, przez plastikowe foldery, breloczki, przekąski i koszulki, a nawet kurtki z wizerunkiem Astro Boya, po biżuterię i Astro Boya we

Strona kafejki.

Fot. Natalia Kitamura

© Atom do honpo. all rights reserved. | © TEZUKA PRODUCTIONS

własnym... robocie. Ale to już wydatek liczony w tysiącach złotych. Oczywiście nie samym Astro Boyem Tezuka stoi i w sklepie znaleźć można sporo produktów z wizerunkami innych postaci, które artysta stworzył w ciągu wielu lat swojej artystycznej działalności.

Drugie piętro natomiast kryje coś dla ciała, czyli **kawiarnię**. Choć nie można tutaj narzekać na przeładowane menu, to trzeba przyznać, że jedzenie jest smaczne i dobrej jakości. Do wyboru mamy pancake, tiramisu i – tradycyjne już chyba w tematycznych tokijskich kafejkach – latte z wizerunkami postaci. Jak wspominałam wcześniej, obsługa nie mówi po angielsku, lecz – podobnie jak w innych miejscach, nie tylko tego typu – menu jest obrazkowe, więc nietrudno się w nim połapać. Ogromnym plusem jest sam wystrój kawiarni, stylizowany na **tradycyjną japońską herbaciarnię**. Mamy więc tu piękne papierowe parasole i czerwone obrusy, a usiąść możemy na prawdziwych matach tatami. Dla wszystkich nielubiących, z różnych powodów, ściągać butów w restauracjach jest też sporo miejsca do siedzenia przy barze. I choć jedzenie w tak miłym otoczeniu stanowi przyjemność samą w sobie, Tezuka Studios przygotowało dla gości niespodziankę, dzięki której nikt nie powinien się tutaj nudzić. Łącząc się z wi-fi kawiarni (przez QR Code lub adres strony dostępny przy każdym stoliku), możemy uzyskać **dostęp online do mang** stworzonych przez mistrza – i to w kilku językach! Naturalnie największy wybór mamy w języku japońskim, ale niewiele mniejszy w angielskim.

Trzecie piętro przenosi nas w zupełnie inną przestrzeń. Zgromadzone tu bowiem zostały oryginalne – w większości ulubione przez Osamu Tezukę – prace: szkice oraz kompletne rysunki. Ale to nie wszystko. Gratką dla prawdziwych fanów będą zapewne oryginalne pamiątki po tym legendarnym mangace, jak choćby jego słynny beret, pióro, notatnik czy inne przedmioty, których na co dzień używał w swojej pracy. Dodatkowo często odbywają się tu różnego rodzaju eventy, takie jak **spotkania z seiyū** czy **seminaria** dotyczące życia i twórczości artysty. Informacje o takich wydarzeniach można znaleźć na oficjalnej stronie Tezuka Cafe.

Wydaje się więc, że warto było czekać. Tezuka Cafe to naprawdę miłe miejsce, w którym – dzięki fantastycznej aranżacji wnętrz oraz zgromadzonym pamiątkom po artyście – czuć domową atmosferę, która sprawia, że mamy ochotę częściej tu wracać i zostać nieco dłużej.

KOLEJ TOKIJSKA

podstawowy niezbędnik: jak sprawnie poruszać się po największej metropolii świata

Shinjuku i Shibuya na zachodzie, Shinagawa na południu, Akihabara w centrum i Ikebukuro na północy. Co łączy te wszystkie miejsca oprócz tego, że znajdują się w Tokio?

mario.tokyo

Odpowiedź brzmi: linia **Yamanote** – to właśnie nią ponad 4 miliony osób dziennie (!) przejeżdża przez najbardziej znane dzielnice tej największej metropolii świata. 4 miliony osób, dzień w dzień i to tylko tą jedną linią. A to zaledwie początek.

Komunikację kolejową w Tokio można podzielić na kilka grup. Pierwsza, najbardziej oczywista, to **miejska kolej naziemna**, druga to **metro**, trzecia: **shinkanseny**. Dodajmy do tego jeszcze kilka pomniejszych linii, które uznać można za **linie tramwajowe** oraz **linie autobusowe**, jednak to już temat na inny raz.

Zacznijmy od kilku podstawowych informacji. Tokio obsługiwane jest przez kilka firm kolejowych. Największą jest **Japan Railways** (**JR**), która działa głównie w centralnej części Tokio oraz w największych, najpopularniejszych i najczęściej odwiedzanych dzielnicach. Co prawda można dojechać liniami JR również i w dalsze obszary Japonii, jednak zazwyczaj obsługiwane są one przez innych przewoźników; musimy zatem uważać, aby przypadkiem nie przejechać ostatniej stacji sygnowanej skrótem JR, bo zdarzyć się może, że nie wstając z miejsca, nagle zaczniemy podróżować z innym przewoźnikiem, który nalicza inne opłaty. Warto zatem sprawdzić zawczasu, czy na pewno stacja, do której się udajemy, jest stacją JR.

Oprócz JR w Tokio funkcjonują również prywatni przewoźnicy, których jest – bagatela – ponad 50. I tak mamy: **Odakyu**, **Keio**, **Keisei**, **Seibu**, **Tobu** czy **Tokyu**. Każdy z nich posiada swój własny system rozliczeń za bilety w zależności od dystansu pomiędzy stacjami. Dodatkowo niektóre linie, oprócz połączeń z liniami JR, łączą się z metrem i np. jadąc linią **Odakyu** i przejeżdżając stację **Yoyogi-Uehara**, możemy nagle znaleźć się w metrze linii **Chiyoda**.

Każdy pociąg/wagon zatrzymuje się w ściśle ustalonym miejscu, o czym informuje nas naklejka na posadzce peronu. Na tej stacji zatrzymują się 3 rodzaje pociągów: 10-wagonowe (w miejscu, w którym stoimy, wsiądziemy do wagonu nr 5, drzwiami nr 1) i 8 lub 6-wagonowe (wagon nr 3, drzwi nr 1). Dodatkowo mamy tu informację o najbliższym siedzeniu dla inwalidów znajdującym się przy drzwiach nr 1.

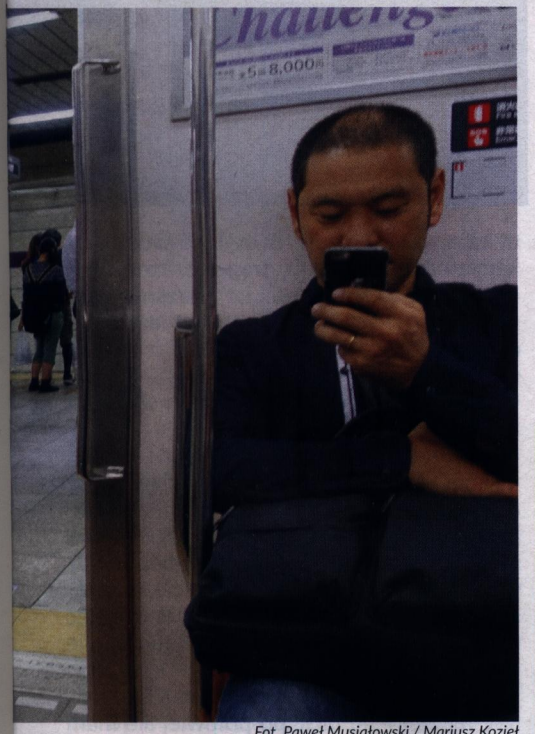
Metro to już inna para kaloszy. **Tokyo Metro** samo w sobie jest największym przewoźnikiem w metropolii i składa się z dziewięciu linii podziemnych; na drugim miejscu plasuje się **Toei Subway** z czterema liniami. I w zasadzie to by było na tyle, gdyby nie fakt, że praktycznie na każdym końcu linii metra w Tokio ta zmienia się w linię naziemną.

Jak wspomniałem na początku, linia **Yamanote** przewozi **4 miliony pasażerów dziennie**. W samym tylko Tokio linii **JR** jest **36**. Wszystkimi liniami JR przemieszcza się około **16 milionów ludzi dziennie**. Do tego należy dodać prywatnych przewoźników oraz linie metra i wyjdzie nam niebagatelna suma **41 milionów** ludzi. Dziennie. Codziennie. To tak, jakby cała Polska wsiadła nagle do pociągów i w jednej chwili wyruszyła w podróż. I tak każdego dnia, 365 dni w roku.

Jak nad tym wszystkim zapanować? Jak nie zgubić się w gąszczu stacji, automatów bi-

letowych i cenników? Na szczęście dobrze zorganizowani Japończycy wymyślili na to parę sposobów.

Pierwszy to karta **JR Pass** (**Japan Rail Pass**). Ta opcja jest dostępna **tylko dla zwiedzających Japonię na wizie turystycznej** i można ją zakupić wyłącznie poza Japonią. JR Pass(port) umożliwia podróżowanie liniami JR (w tym sławnymi **shinkansenami**) w niższej cenie. Nie jest to jednak rozwiązanie na każdą okazję. Minus jest taki, że w Tokio nie wszędzie dojedziemy liniami JR i trzeba się przesiadać do metra (i osobno za nie płacić), JR Pass w takim układzie nie ułatwi nam podróżowania i nie przyniesie oczekiwanych oszczędności. Generalna zasada jest zatem taka, iż **JR Pass opłaca się tylko wtedy, gdy zamierzamy podróżować po większym obszarze Japonii niż Tokio**. JR Pass aktywujemy w dowolnej chwili na miejscu i korzystamy z niego przez określony czas (7, 14 lub 21 dni).



Fot. Paweł Musiałowski / Mariusz Kozieł

Typowe bramki zabezpieczające w metrze.

Pierwszy i ostatni wagon w niektórych liniach jest przeznaczony tylko dla kobiet, o czym informuje różowa naklejka. Ograniczenie obowiązuje w dni powszednie w godzinach szczytu. Dlaczego? To już temat na osobny artykuł.

Jeśli jednak interesuje nas głównie Tokio i okolice, jest na to inne rozwiązanie. Karty **Suica** oraz **Pasmo**. Nie różnią się one zbytnio niczym poza kaucją zwrotną i miejscem zakupu. **Suica** to **JR**, **Pasmo** to **wszyscy zrzeszeni przewoźnicy prywatni**. Zakupu

Typowe oznaczenia stacji wraz z kierunkiem podróży.

można dokonać w automacie lub w punkcie obsługi przy wejściu na każdą stację, a właściwie to już od razu po przylocie, na lotnisku. Są to karty prepaid, które ładujemy z góry ustaloną kwotą i nie musimy się przejmować, jakim przewoźnikiem podróżujemy, gdyż karta automatycznie przy przejściu przez bramki pobierze nam odpowiednią kwotę. A co jeśli nie mamy na niej środków? Nic nie szkodzi, tuż przed bramkami na każdej stacji są automaty, w których możemy doładować karty odliczoną kwotą (automaty przyjmują gotówkę, bilon i banknoty).

A jak się odnaleźć w gąszczu linii, stacji i bramek? Przecież – przykładowo – stacja Shinjuku posiada **53 perony** i ponad **200 wyjść**! Przy codziennym wielomilionowym przepływie ludzi łatwo się zgubić i nawet wtedy, gdy wiemy dokąd iść, zdarza się, iż tłum jest tak olbrzymi, że trudno się przecisnąć do odpowiedniego przejścia. Rada: trzeba mieć oczy szeroko otwarte, bo wszystko jest tu bardzo czytelnie (mapy, tabelki, kolory, strzałki, obrazki, monitory) oznaczone i opisane w językach japońskim i angielskim. Dodatkowo **Google Maps** działa tu sprawnie i pokaże nam nawet, do którego wagonu powinniśmy wsiąść, aby na stacji docelowej wysiąść jak najbliżej interesującego nas wyjścia.

Każda linia kolejowa w Tokio ma swój kolor wymalowany zarówno na tablicach informacyjnych, jak i na samych wagonach, trzeba więc wykazać się wybitną nieuwagą, aby je pomylić. Jednak rzecz jasna może się to zdarzyć, chociażby dlatego, że stacji i linii jest mnóstwo i wśród tych ostatnich zdarzają się bardzo podobne do siebie kolory, które na dodatek czasami przecinają się na niektórych stacjach (np. **Oedo Line** i **Asakusa Line**). A zatem jeśli w natłoku informacji i kolorów nagle zdarzy nam się pogubić, warto zwrócić uwagę na fakt, że każda stacja ma przypisaną literkę lub dwie oraz numerek. I tak na przykład: **JY01** to stacja **Tokyo** linia **Yamanote** (**J** – JR, **Y** – Yamanote, **01** – pierwsza stacja na linii). Każda linia posiada specyficzne oznaczenie danej stacji, należy zatem zwrócić uwagę na to, jaką linią jedziemy i który numerek stacji jest przyporządkowany do naszej stacji docelowej. Dla przykładu, skróty stacji Shibuya to: **JY-20**, **JA-10**, **JS-19**, **IN-01**, **DT-01**, **TY-01**, **F-16**, **G-01** oraz **Z-01**. Skomplikowane? Możliwe, lecz tylko na początku, bo wbrew pozorom bardzo łatwo się w tym odnaleźć.

Typowa bramka dla kart Suica/Pasmo z oznaczeniem IC (z ang: Integrated Circuit). Kartę przykładamy do niebieskiego czytnika, informacje o stanie karty i odliczonej kwocie pojawiają się na wyświetlaczu.

Bardzo czytelne informacje w języku japońskim i angielskim na linii Keio w Shibuya.

A co jeśli przejedziemy naszą stację i pociąg wywiezie nas za daleko? Spokojnie, zdarza się to sporej części Japończyków. Po prostu przejdźcie na przeciwległy peron i wróćcie na stację, na której mieliście wysiąść – system nie policzy wam za to żadnej dodatkowej opłaty – pod warunkiem jednak, że nie przejdziecie przez bramkę na stacji, z której wracacie. Jest tu jednak jeszcze jeden haczyk: jeśli pociąg, którym pojechaliście zbyt daleko, był ostatnim pociągiem tego dnia (zazwyczaj po północy), to jesteście zdani już tylko na własne nogi lub dosyć kosztowną taksówkę. Zwróćcie też uwagę, czy nie wracacie linią pośpieszną (**Rapid**) i czy przypadkiem pociąg, którym wracacie, nie pomija interesującej was stacji.

Tokijski transport publiczny jest wyjątkowo bezpieczny i czysty, a pociągi są zazwyczaj ekstremalnie punktualne. Aby w pełni korzystać z tego niesamowicie precyzyjnie funkcjonującego systemu komunikacji (pod) miejskiej, warto przed przyjazdem do Tokio zapoznać się z mapą metra i kolei naziemnej w obszarze, w którym będziecie mieszkać. W ten sposób łatwiej odnajdziecie się w gąszczu linii, peronów i przejść, mogąc się już tylko skoncentrować na poznawaniu tej niesamowitej metropolii.

gajdzin NA KRAŃCU ŚWIATA

DŁUGA SUKNIA ROSYJSKIEJ TANCERKI WIROWAŁA W DZIKIM RYTMIE KALINKI, WYBIJANYM KIJEM O PODŁOGĘ SALI PRZEZ DYRYGENTA GRUPY, PANA MIRONOWA. SŁOWIAŃSKIE RYTMY ODBIJAŁY SIĘ ECHEM O DREWNIANE ŚCIANY MUZEUM SACHALINU W WAKKANAI. JEDYNIE JAPOŃCZYCY BYLI NIEWZRUSZENI... WPATRZONY W SCENĘ ZASTANAWIAŁEM SIĘ, JAK JA SIĘ ZNALAZŁEM NA TYCH KRAŃCACH ZIEMI...

Robert Kroczek

Ten pogodny, lutowy poranek zaczął się wyjątkowo pomyślnie.
– To jak długo już podróżujesz? – zapytał mnie mój nowy kamrat, Kōta Yamamura, student z Nagoi.
– W zasadzie dopiero od wczoraj. Wieczorem spałem w hostelu w Asahikawie, potem dwójka robotników podrzuciła mnie do Wassamu. A następnie zjawiłeś się ty...
Kōta uśmiechnął się. Nie był to typowy Japończyk, lecz – podobnie jak ja – zapalony podróżnik, który, korzystając z krótkiego urlopu, wybrał się na zwiedzanie wypożyczonym samochodem tych niegościnnych zakątków Japonii. Zaskakiwało mnie jego bogate, jak na dwudziestodwulatka, doświadczenie i oszałamiająca, akademicka wręcz, wiedza historyczna. W swoim życiu zdążył, jak sam stwierdził, odwiedzić sześćdziesiąt trzy kraje, w tym Polskę, gdzie przebywał chwilowo, przekraczając granicę z Kaliningradem w Braniewie.
– To chyba przeznaczenie, że się spotkaliśmy, bo zawiozę cię aż do Wakkanai. Sam tam jadę. O ile się nie spieszysz, bo chciałbym pozwiedzać trochę po drodze...
Nie widziałem żadnych przeciwwskazań. Mój gospodarz z łatwością nawigował na tych pustkowiach za pomocą GPS-a wbudowanego w konsolę samochodu. Kompaktowy samochodzik Kōty, prosto z wypożyczalni lotniska Chitose, mknął śnieżnymi stepami północnego Hokkaido, z rzadka tylko zanurzając się w kręte drogi prowadzące dolinami tych nienazwanych gór. Zapomniałem wspomnieć, że druh mój wyśmienicie mówił po angielsku i – pomimo moich nalegań – głównie tym językiem posługiwał się w trakcie naszych konwersacji.

– Nie żal wam utraty Sachalinu? – zapytałem znienacka. – Tylu Japończyków tam żyło przed wojną... A potem Sowieci wysłali ich albo z powrotem do Japonii, albo, tych oporniejszych, na Syberię...

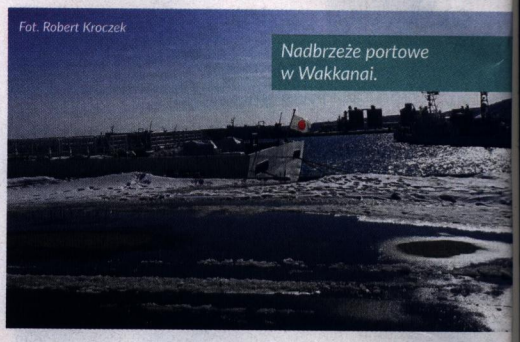
Drzewo kultowe ajnoskich plemion.

– Wiesz... Wojna była już dawno temu... Wiadomo, że szkoda, ale tam zawsze były pustkowia... Spójrz zresztą, jak wygląda Hokkaido – same pustki... Wyobraź sobie Sachalin albo Kuryle przed wojną – to dopiero były niegościnne tereny... O Kuryle toczy się spór z Rosją i my nie możemy teraz tam jeździć. Wielu z tych, którzy mieszkają dziś na Hokkaido, miało tam niegdyś rodziny. Dla nas to duży kłopot, bo czcimy przodków... – wyjaśniał – a nie sądzę, by szybko rozwiązano tę sprawę.

Zmierzając coraz bardziej na północ, osiągnęliśmy w niedługim czasie kolejny punkt na mapie naszej wyprawy, Nayoro. Zjedliśmy hinduskie curry, które wbrew naszym oczekiwaniom (i reklamie w menu) nie było wcale takie ostre. Następnie droga, którą jechaliśmy, skręcała nieznacznie na wschód. Po kilku godzinach podróży zjechaliśmy nad brzeg Morza Ochockiego, o tej porze roku pokrytego lodem. Mój młody towarzysz fotografował egzotyczne dla niego kry, których – jak wyjaśniał – nigdy nie widuje się na brzegach centralnej Japonii. Setki mew i kormoranów krążyło nad niewielkimi łachami i wysepkami, wydając żałosne dźwięki, choć żerowały przecież na setkach ryb, które dzisiejszy sztorm gnał w stronę brzegu. Zbierało się na burzę lub zamieć. Dalej mknęliśmy asfaltową drogą, pustą jak te krańce ziemi. Nasze oczy tylko sporadycznie dostrzegały samotne farmy na wysokich skarpach, zasilane energią pozyskiwaną z setek wiatraków rozsianych wzdłuż brzegu. Straszliwe pustkowia.

Do przylądka Soya dotarliśmy pod wieczór. Już z dala widać było monumentalny obelisk, wyznaczający najbardziej na północ wysunięty punkt tego kraju, tłumnie zresztą oblegany przez turystów. Obok mały sklep z pamiątkami, gdzie nabyłem po zawyżonej cenie pocztówki z wyobrażeniem tego miejsca oraz oficjalny certyfikat, potwierdzający, że dotarłem do północnego krańca Japonii. Stanąłem przy obelisku i spojrzałem na północ, w niespokojne, poruszane falami wieczornego przypływu morze. Już zmierzchało. Nie dostrzegłem Sachalinu.

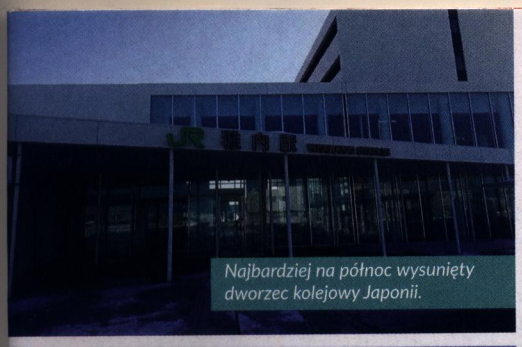
Kōta zaprowadził mnie w stronę latarni morskiej stojącej nieopodal, gdzie znajdował się tzw. dzwon pokoju, w który japońscy politycy uderzają w każdy Nowy Rok. Obok stał kamień upamiętniający tragedię, która wydarzyła się tu trzydzieści lat wcześniej, gdy Sowieci omyłkowo zestrzelili koreański samolot pasażerski. Nikt nie przeżył.



Fot. Robert Kroczek

Nadbrzeże portowe w Wakkanai.

Gdy wsiedliśmy do samochodu, mój znajomy zaczął przeglądać internet.
– Czy rezerwowałeś już hotel? – zapytał nagle.
– Hmm... No w zasadzie to nie sądziłem, że już dzisiaj będę na miejscu – powiedziałem z lekkim zakłopotaniem. Od rana przejechaliśmy przeszło dwieście pięćdziesiąt kilometrów.
Kōta pokazał mi oferty w internecie. Najtańszy pokój w Wakkanai kosztował dziesięć tysięcy jenów. Około czterystu złotych. I nie był to sezon turystyczny...
– Drogo. Nawet dla mnie – uznał. – Oczywiście możemy zapłacić po połowie, ale mam inny pomysł. Spałeś kiedyś w samochodzie?
– No... Jasne, zdarzało się... Ale nie martwisz się o ogrzewanie? W nocy temperatura spada tu do minus piętnastu stopni...
– Zatankuję i zostawię włączony silnik. A zaoszczędzone pieniądze możemy wydać na jedzenie. Myślę, że będzie ku temu okazja... Chyba że naprawdę wolałbyś hotel?
Zaprzeczyłem gwałtownie. Spanie w samochodzie, nawet w śnieżycę, wydawało się znacznie ciekawsze, nie mówiąc już o tym, że wolałem nie nadwerężać mojego i tak niskiego budżetu.
Z przylądka Soya skierowaliśmy się na zachód, do miasta Wakkanai, gdzie zjedliśmy kolację złożoną z potrawki nabe i porcji ryżu, co notabene okazało się być kosztowniejsze, niż przypuszczaliśmy. Ot, japońskie Zakopane...
– Spójrz. Znalazłem coś ciekawego! – Kōta pokazał mi plakat z grupą Rosjan w kolorowych strojach. Pięć kobiet i dwóch mężczyzn. Pod spodem napis w cyrylicy: *Dobro pożałowat*.



Najbardziej na północ wysunięty dworzec kolejowy Japonii.

Morze Ochockie i wyspa Rishiri w tle.

– Chcesz zobaczyć ich występ? Będzie jutro wieczorem.

Mój druh nie spieszył się jednak, a mimo woli zauważyłem, że jego oczy iskrzyły się, gdy oglądał młode Rosjanki z plakatu. Zabawne, jak bardzo fascynowała go słowiańska uroda, do której przecież my jesteśmy przyzwyczajeni. Sam również chciałem pozostać tu dłużej. Jutro rano lepiej będzie można obejrzeć miasto.

Przed snem odwiedziliśmy położony nieopodal onsen. Moja obecność zaniepokoiła zamaskowaną Japonkę w recepcji do tego stopnia, że z bezradną miną zapytała mojego znajomego: *Przepraszam najmocniej... Kim jest pański towarzysz?* – Chyba nie widywali tu obcych...

Po ablucji wskoczyliśmy do samochodziku. Najwyższy czas, by udać się na spoczynek. Zaparkowaliśmy nieopodal dworca kolejowego, gdzie bezpłatny parking był czynny całą dobę (rzecz w Japonii niezwykle rzadka). Poczciwy Kōta dał mi swój zapasowy śpiwór, chociaż wewnątrz wehikułu było ciepło i moja lotnicza kurtka w zupełności by wystarczyła. Zasnęliśmy kamiennym snem i spaliśmy jak zabici do samego świtu. Tej nocy zamieć nie przyszła.

Rano, ze względu na bardzo wczesną porę, napełniliśmy żołądki w znanej restauracji serwującej burgery. Ponieważ mieliśmy cały dzień wolny, postanowiliśmy pozwiedzać okolicę samochodem. Nieopodal Wakkanai natrafiliśmy na zabytkowe drzewo, mające ponoć osiemset lat. Kōta wyjaśnił, że przed przybyciem Japończyków było to miejsce kultu ajnoskich plemion. Później pojechaliśmy na zachodni brzeg, z którego w ten pogodny, niemal bezchmurny dzień, doskonale widać było wyspę Rishiri ze wspaniałym wulkanem oraz zarys wyspy Rebun. W porcie Wakkanai robiliśmy zdjęcia fokom, gdy nagle podeszła do nas starsza pani.

– Dzień dobry. Pan jest fotografem? – zwróciła się do Kōty.

– Tylko amatorem – odparł. – Podróżuję z tym panem jako turysta.

Babcia spojrzała na mnie ciekawie.

– Jestem z Polski – odpowiedziałem na pytanie, które oczywiście musiało paść.

Klasnęła w dłonie.

– Panowie na pewno chcą obejrzeć ten występ, który dzisiaj ma się odbyć w naszym mieście! Ja jestem w komitecie organizacyjnym! Zapraszamy serdecznie!

❋❋❋

Nasz samochodzik mknął drogą w stronę przylądka Soya. Dziś nie było sztormu, więc postanowiliśmy jeszcze raz sfotografować obelisk oraz znajdującą się nieopodal wysepkę, Benten-jimę, która o tej porze słynęła z gromadzących się na niej fok. Mieliśmy do występu jeszcze kilka godzin.

Spojrzałem w stronę morza i daleko na horyzoncie dostrzegłem górę lodową.

– Czy w waszych okolicach występują góry lodowe? – spytałem zaciekawiony. – Bo widzę jakąś bryłę lodu daleko na morzu.

Kōta spojrzał na GPS i zaśmiał się.

– Nie. To, co zobaczyłeś, to Sachalin!

Gwałtownie obróciłem głowę. I ujrzałem Sachalin, daleko na północy, niczym olbrzymią, lodową górę. Nie wyglądał gościnnie. To było pasjonujące i przerażające zarazem. Ani mój amatorski aparat, ani profesjonalny sprzęt Kōty nie mógł uchwycić dokładnie zarysu tej położonej przeszło czterdzieści kilometrów na północ stąd wyspy. Nasze oczy jednak ją widziały, a gdy zbliżyliśmy się do przylądka, nie sposób było pomylić tego widoku z górą lodową. Cały horyzont w kierunku północnym pokryty był ośnieżonym lądem. Wyspa nie była szeroka. Nasze oczy nie dostrzegły żadnych ludzkich osad ani nawet lasów. Tylko ląd i śnieg... Spełniłem swoje marzenie!

Tego wieczora udaliśmy się do hali w budynku w porcie Wakkanai, gdzie miał odbyć się występ. Na miejscu podszedł do nas kierownik, młody Japończyk, któremu towarzyszył starszy i korpulentny, chociaż nie gruby, staruszek o łagodnych rysach i okrągłym nosie, idealny kandydat na Świętego Mikołaja.

– Witamy serdecznie! Uprzedzono nas, że odwiedzi nas osoba z Polski! – zawołał z entuzjazmem kierownik. Domyśliłem się, że to robota naszej znajomej babci.

Staruszek uśmiechnął się.

– Dzień dobry, ja Polak – powiedziałem łamanym rosyjskim i uścisnąłem starszemu panu dłoń. Wtedy stało się coś, po czym moje serce gwałtownie zabiło.

– Proszę pana – powiedział Święty Mikołaj – ja znam język polski. Witam serdecznie u nas! Przepraszam za mój akcent... – uśmiechnął się z zakłopotaniem.

Myślałem, że zemdleję z wrażenia. Mówił po polsku płynnie, z lekkimi kresowymi naleciałościami. Tylko czasem lekko marszczył brwi, gdy próbował przypomnieć sobie dawno już zapomniane słowa.

– Nazywam się Mironow. Urodziłem się w zachodniej Ukrainie. Mój ojciec był polskim Żydem, a matka Polką, nazwiskiem Głowacka. Zaraz po wojnie wyjechaliśmy na Sachalin, by uniknąć sowieckich represji... Matka i ojciec nauczyli mnie waszego języka... – wyjaśnił.

Rozpoczął się występ. Jak się okazało, dziadek był szefem grupy. Zajmował się zapowiadaniem kolejnych tańców. Bardzo dobrze władał językiem japońskim. Występ składał się z kilkunastu piosenek pełnych skoków, śpiewu i gry na akordeonie. Pan Mironow w przerwach opowiadał o wspólnej historii japońsko-rosyjskiej. Mój towarzysz z pasją oglądał te pląsy i skoki, które pewnie wydawały mu się niezwykle egzotyczne. Po występach miała miejsce sesja zdjęciowa. Dopiero teraz z rozczarowaniem zauważyłem, że tak naprawdę niewiele osób przyszło na spektakl, głównie byli to starsi Japończycy.

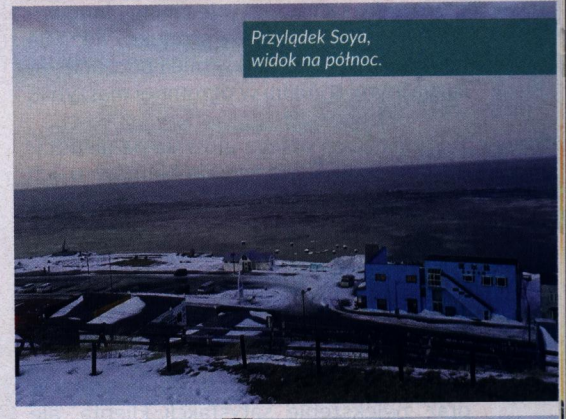
– Dziękuję za waszą obecność – pan Mironow uścisnął mi dłoń. – Dawno już nie miałem okazji odwiedzić Polski. W tym roku byłem we Lwowie, ale na większe zwiedzanie brakowało czasu... A wie pan... *Nie ma to jak we Lwowie*. Proszę kiedyś nas odwiedzić na Sachalinie, panie Robercie.

– Dziękuję bardzo za zaproszenie. Kto wie, być może kiedyś skorzystam.

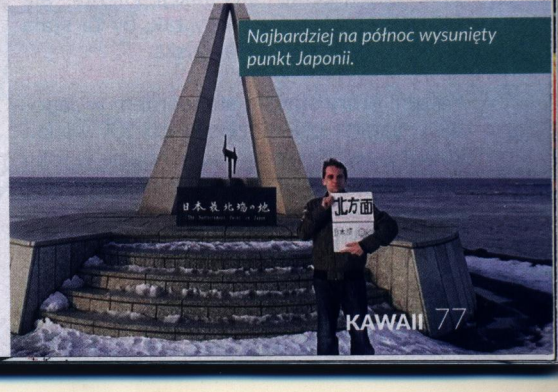
Pożegnałem serdecznie tego staruszka o gołębim sercu, który wniósł w moje życie tyle nowych wrażeń. Gdy wrócę do domu, będę miał o czym opowiadać...

c.d.n.

Ja, mój druh i Rosjanie.



Przylądek Soya, widok na północ.



Najbardziej na północ wysunięty punkt Japonii.

03

JAPOŃSKIE LIFEHACKI NA CO DZIEŃ

KAIZEN 改善

Nie masz siły i czasu na wielkie rewolucje w swoim życiu? Nie udaje ci się doprowadzić niczego do końca? Nie możesz wszystkiego ogarnąć i gubisz się w codziennych zadaniach? Spróbuj zatem wprowadzić na co dzień japoński system zarządzania.

Monika Szyszka

W latach 80. XX weku, czyli w okresie największej ekonomicznej prosperity Japonii, japońskie koncerny produkujące samochody, komputery i innowacyjne produkty RTV i AGD stały się niedoścignionym wzorem do naśladowania dla firm zachodnich. A wszystko m.in. dzięki ***kaizen*** – systemowi, który z czasem zaczął być traktowany jak filozofia, bo wskazywał ścieżkę prowadzącą do samodoskonalenia, perfekcji i sukcesu. W kaizen bardzo akcentowana jest idea zaangażowania każdego pracownika w rozwój i ulepszanie firmy. Do powodzenia nie przyczynia się tylko prezes i grupa menadżerów, ale każda zatrudniona osoba, ponieważ każdy pracownik, niezależnie od szczebla w firmowej hierarchii, może zgłaszać propozycje zmian i innowacji. Dzięki temu procesy produkcyjne stale ulepszano, a pracownicy mieli poczucie, że są ważnymi trybami w ogromnej maszynie.

System kaizen polega głównie na ulepszaniu poprzez likwidację problemów u ich źródeł. Można by uznać, że Japończycy wyznają zasadę „diabeł tkwi w szczegółach", a to znaczy, że wierzą, że wprowadzając **drobne poprawki**, można osiągać **duże efekty**. W firmach głównym celem stosowania kaizen były nie tylko poprawa produktywności, jakości, bezpieczeństwa, usprawnienie dostaw, obniżenie kosztów oraz zwiększenie satysfakcji klienta, ale też zorganizowanie pracy tak, by ta stała się łatwiejsza i przyjemniejsza.

Kaizen, który stał się standardem w Japonii w latach osiemdziesiątych XX wieku, został przedstawiony na Zachodzie w roku 1986 wraz z opublikowaniem książki Masaakiego Imaia zatytułowanej po prostu *Kaizen*, ale obdarzonej angielskim podtytułem *The Key to Japan's Competetive Success*, aby odbiorca od razu zrozumiał, że oto ma przed sobą receptę na sukces.

10 ZASAD

Z czasem okazało się, że kaizen świetnie sprawdza się też w życiu, poza firmą, bo pozwala działać dokładniej, szybciej i zaoszczędzić czas, a często i finanse. Zachodni coachowie dostrzegli potencjał 10 zasad kaizen i jakiś czas temu odkryli, że można je potraktować jako uniwersalne dobre rady i podstawę zarządzania życiem codziennym. A zatem wyobraźmy sobie siebie jako menadżera wielkiego koncernu pod nazwą ŻYCIE i... może spróbujmy skorzystać z 10-punktowego „planu naprawczego"?

TRAKTUJ PROBLEMY JAK NOWE MOŻLIWOŚCI

Zamiast wpadać w panikę lub jęczeć, że znów coś nie wyszło, warto popatrzeć na problem od innej strony, potraktować go zadaniowo i „zczelendżować". Po pokonaniu go często okazuje się, że „nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło", bo wszelkie problemy zazwyczaj wyolbrzymiane są w naszych głowach.

PYTAJ I DOCIEKAJ

Pod tym hasłem ukryta jest słynna zasada 5W (czyli „5 why"). Zanim się zabierze za rozwiązywanie problemu lub po prostu przed zrobieniem czegoś, dobrze jest odpowiedzieć sobie na 5 pytań:

- Dlaczego to robię?
- Dlaczego w tym miejscu?
- Dlaczego to jest odpowiedni czas?
- Dlaczego ta osoba?
- Dlaczego w ten sposób?

Ja wolę zamienić „dlaczego" na „czy", bo to pozwala otworzyć szerzej drzwi wyobraźni. Dzięki tym pytaniom można ustalić priorytety, dokonać dobrych decyzji i znaleźć optymalne rozwiązania nawet prostych codziennych problemów, w szczególności tych pojawiających się niespodziewanie.

POŻYCZAJ POMYSŁY OD INNYCH

Nie chodzi o naśladowanie innych, ale o inspirowanie się tym, jak inni coś robią. Warto czasem posłuchać, co mają do powiedzenia (tych starszych również to dotyczy), nawet jeśli prowadzą inny styl życia i mają inne koncepty. Podpatrując, naśladując czy też robiąc coś zupełnie inaczej niż do tej pory, można wpaść na nowe i genialne rozwiązania.

SZUKAJ ROZWIĄZAŃ, KTÓRE DA SIĘ ZASTOSOWAĆ

No dobrze, ale co z tego, że znamy rozwiązanie naszego problemu, jeśli jest ono poza naszym zasięgiem? Zastanówcie się, jeśli pierwsza myśl, jaka przychodzi wam do głowy, to: *„Gdybym wygrał/a w totka"*, albo *„Gdybym mieszkał/a w Japonii"*, to trzeba zejść kilka poziomów abstrakcji życiowej niżej i zacząć szukać rozwiązań realnych, które da się stworzyć w ramach tego, co mamy. Tu i teraz.

ODRZUCAJ USTALONY PORZĄDEK RZECZY

Ten punkt nie mówi nam o tym, że należy odwrócić się od dotychczasowych zasad czy sposobów myślenia, ale że warto nauczyć się „wychodzić z pudełka" („think out of the box"). Trzeba posiadać wiedzę o tym, jak coś działało do tej pory, aby znaleźć nowy sposób; trzeba umieć odważnie wyjść poza schematy.

ZAPOMNIJ O WYMÓWKACH

To moja ulubiona zasada. Bo tak naprawdę „nie ma zmiłuj". Z jęczenia i wymówek nic nie wynika. Co najwyżej można zrazić do siebie otoczenie. Ja mam swoją „mantrę" i jak mi coś nie wychodzi, to powtarzam sobie: *„Co się nie da? Musi się dać!"* i... zaczynam od nowa, choć może od innej strony.

STOSUJ ROZWIĄZANIA PROSTE ZAMIAST BEZOWOCNIE SZUKAĆ IDEALNYCH

Wielu z nas boi się zacząć coś robić z obawy, że się nie uda. W psychologii nazywa

się to „obawą przed sukcesem". I nie chodzi o to, że się nie uda, ale o to, że nie wyjdzie idealnie. Albo też że wyjdzie świetnie, a to z kolei będzie zobowiązywało do utrzymania poziomu i zwiększenia wysiłków. Na co dzień nie ma zazwyczaj ani miejsca, ani czasu na przesadną perfekcję. Tempo współczesnego życia wymaga rozwiązań dobrych, ale jednocześnie prostych. Co ciekawe, generalnie tylko takie działają.

MYŚL ZAMIAST PŁACIĆ INNYM ZA WYKONANIE

W naszym nowoczesnym świecie można wszystko mieć od ręki, z każdego zakątka świata i w zasadzie „na już". Wystarczy mieć dostęp do internetu i pieniędzy. Ale to też nie jest dobre rozwiązanie w życiu codziennym. Sporo rzeczy możemy zrobić samodzielnie. Nie trzeba od razu płacić innym za wyręczanie nas. Warto pomyśleć, czegoś nowego nauczyć, owszem – to wymaga wysiłku, ale jest to proces kreatywny, który wzbogaca pulę naszych doświadczeń. To coś w rodzaju inwestycji. Nie ma co się martwić, że wyjdzie gorzej niż komuś innemu. Jak się postarać, to często wychodzi nawet lepiej!

BŁĘDY NAPRAWIAJ OD RAZU

A gdy się coś zepsuje, warto naprawić to od razu. Odkładanie poprawek może spowodować narastanie problemów. Dobrze jest pamiętać, że usuwanie problemów, gdy są jeszcze małe, jest łatwiejsze i mniej kosztowne. Warto mieć świadomość, że myśl: „jakoś to będzie" jest zwodnicza, bo być może będzie OK przez chwilę, a potem wszystko zawali się z hukiem.

PAMIĘTAJ, ŻE ZAWSZE MOŻNA JESZCZE COŚ ULEPSZYĆ

Zawsze znajdzie się coś do poprawienia. Bo ideą kaizen jest **ciągłe dążenie do ulepszania**. Małymi kroczkami. Po kawałeczku. Bo liczy się ciągły proces. Kaizen to kolejne japońskie *dō* (道), takie jak w sztukach walki i kunsztach artystycznych. To filozoficzna „droga" lub „ścieżka", którą idzie się przez życie.

Rys. Darek Styrna

5 ZASAD

A jeśli przedstawione obok 10 zasad wydają wam się zbyt skomplikowane do wdrożenia w zwykłym życiu, oto skrócona wersja kaizen. Jest to minimalistyczna zasada 5S, którą może być wam łatwiej zapamiętać i zastosować.

SEIRI 整理 (organizacja)

To porządek lub uporządkowanie, czyli dobra organizacja. W domu, w szkole, smartfonie, w torbie, w życiu... Co daje? ZERO rozpraszaczy, rzeczy niepotrzebnych i zawadzających, których należy się pozbywać.

SEITON 整頓 (ład)

To połączenie zalet czystości, przyzwoitego wyglądu, zadbania oraz uporządkowania. I nie chodzi tylko o wygląd zewnętrzny. Chodzi też o sposób, w jaki się uczymy, pracujemy, odpoczywamy, czyli po prostu – żyjemy. Efekt? ZERO poszukiwań, rzeczy powinny zawsze być na swoim miejscu gotowe do użycia.

SEISŌ 清掃 (sprzątanie)

Czystość, ale tym razem to ta wynikająca z higieny, sprzątania wokół siebie i dbania o otoczenie. Co można zyskać? ZERO śmieci i brudu.

SEIKETSU 清潔 (uporządkowanie)

Czystość w sensie przejrzystości i prostoty, zwłaszcza jeśli chodzi o zasady i standardy w naszym otoczeniu, ale też te moralne w życiu. Porządek staje się zwyczajem. Plusy? ZERO bałaganu.

SHITSUKE しつけ (samodyscyplina)

Dyscyplina i umiejętność dostosowania się do sprawdzonych zasad. Zysk? ZERO błędów i wątpliwości w działaniu.

A zatem nie rewolucja, a system małych kroków, ciągły rozwój i ulepszanie – tym właśnie jest kaizen. Możecie zacząć od Nowego Roku w ramach postanowień noworocznych lub od jutra, jak to zwykle się planuje. Możecie też rozpocząć pozytywne zmiany od dzisiaj, bo w sumie, czemu nie...?

BENJAMIN FRANKLIN I JEGO CNOTY

AZJATYCKIE DZIECI ROBOCOPA

W roku 1987 na ekrany kin wszedł film *Robocop*, wielki sukces reżysera Paula Verhoevena. Historia akcji o policjancie, który tracąc życie jako człowiek, zyskał wbrew swojej woli drugie – w ciele robota – podbiła serca publiczności. *Robocop* szybko zyskał status kultowego, czego następstwem były sequele, obniżające nieco poprzeczkę wiekową seriale, nowelizacje, komiksy, figurki, gry video oraz luźno nim inspirowane produkcje filmowe.

Daniel „Fragles" Makuch

Rys. Darek Styrna

O nieśmiertelności tego dzieła świadczy chociażby powstały niedawno film dokumentalny *Robodoc: the Creation of Robocop*, stworzony przez fanów dla fanów, że o projekcie postawienia pomnika tego herosa w Detroit nie wspomnę. Aż dziw, że film nie doczekał się wersji musicalowej, co spotkało choćby *Martwe Zło* (*Evil Dead*) i *Toksycznego Mściciela* (*Toxic Avenger*). Biorąc pod uwagę tak dużą popularność, nic dziwnego, że *Robocop* stał się inspiracją również dla artystów w ojczyźnie tokusatsu.

LADY BATTLE COP

Lady Battle Cop (*Onna Batoru Koppu*), znana też jako *Lady Cop* z roku 1990, nie jest wierną kopią oryginału, a raczej filmem stworzonym z wybranych elementów, na których osnuto całkiem nową historię. O ile oryginał posiadał ciekawą fabułę, a świetne efekty specjalne (jesz-

Lady Battle Cop
Reżyseria: Akihisa Okamoto | **Gatunek:** s.f., sensacyjny | **Czas trwania:** 81 minut | **Produkcja:** 1990 Toei Company

Robo Vampire
Reżyseria: Godfrey Ho (Joe Livingstone) | **Gatunek:** s.f., horror, sztuki walki | **Czas trwania:** 90 minut | **Produkcja:** 1988 Tomas Tang

cze sprzed epoki CGI, z udziałem samego Phila Tippetta) i niezbędne dla takiego filmu sceny akcji dopełniały doskonałą całość, o tyle mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni postawili przede wszystkim na akcję.

I tak oto głównego bohatera zamieniono na mistrzynię gry w tenisa (!), przyjaciółkę policjanta-naukowca (który nie zostanie robotem, chociaż pojawi się w scenach „hangarowych", podobnych do tych z pierwowzoru), biorącego udział w projekcie tworzenia super-policjanta mającego uporać się z przestępczością w Nowym Tokio (alternatywy dla Nowego Detroit). Oczywiście dziewczyna zginie i powróci jako pół człowiek, pół maszyna, ale w opozycji do swojego zachodniego odpowiednika nie będzie współpracowała z policją, a działała na własną rękę bez ograniczających dyrektyw, a głównym motorem jej działań będzie raczej zemsta niż poczucie obowiązku ochrony bezbronnego społeczeństwa. Jej wygląd po przemianie nie zostawia żadnych wątpliwości co do źródła pomysłu. Jest tu kilka sprawdzonych gadżetów (pistolet schowany w nodze) i nowych, bardziej kobiecych (obcasy i dość niecodzienny, ale skuteczny... kolczyk!). Jej hełm z kolei przywodzi na myśl hybrydę Robocopa i Kamen Ridera.

Dobrym pomysłem natomiast było stworzenie zasuwanej osłony na dolną część twarzy, aktywowanej podczas trybu walki. Zawsze mnie dziwiło, jakim cudem Murphy nie stracił zębów podczas gęstych od kul strzelanin, przecież wystarczyłby tu jeden celny strzał snajpera, aby wyeliminować „niepokonanego" roboglinę na dobre. Co ciekawe, w wersji japońskiej strój robota można zdjąć, gdy idzie się do kąpieli (kto wie, może i *Guyver* był tu inspiracją).

Na drodze naszej bohaterki stanie szajka, w skład której wchodzi oczywiście szef lubiący sobie pogadać, gdy ktoś leży bez sił u jego stóp. Najciekawszym bez dwóch zdań wątkiem będzie tu jednak starcie z pakerem posiadającym moce telekinetyczne – naprawdę oryginalny pomysł, a zarazem chyba najbardziej japoński. Ponoć on również ma w sobie coś z robota i to jest ciekawe, bo trzy lata później w filmie *Robocop 3* będziemy mieli do czynienia z roboninja, który zostaje wysłany w podobnym celu i posiada tatuaż w tym samym miejscu – przypadek czy wymiana inspiracji?

Pomimo że twórcy nie mieli zaplecza od efektów specjalnych dorównującego ekipie Verhoevena, to – nie licząc kilku widocznych dla uważnego oka sznurków – poradzili sobie całkiem dobrze i stworzyli obraz w sam raz na miarę swoich czasów i ówczesnego rynku VHS. A wszystko to okraszone niezłą muzyką z przebojem, który w refrenie mówi, że „kobiety są stworzone do tenisa", co – o ile zrozumiałem – ma być swoistą alegorią walki. Warto też nadmienić, że na koniec filmu widz dostaje obietnicę sequelu, jednak jak dotąd na obietnicy poprzestano.

ROBO VAMPIRE

Proponuję teraz cofnąć się w czasie o dwa lata, do Chin, gdzie uznawany w pewnych kręgach za kultowego reżyser Godfrey Ho, słynący z tego, że idzie na ilość, a nie na jakość (nakręcił około stu filmów, czasem kilkanaście w ciągu roku), oraz z kręcenia scen na zapas i wykorzystywania ich w kolejnych filmach, przedstawił światu swoje wzorowane na *Robocopie* wiekopomne dzieło.

Robo Vampire (lub *Robovamp*) to film koszmarny pod każdym względem i – jak dla mnie – ucieleśnienie popularnego stwierdzenia „tak złe, że aż dobre". To film, który sprawił, że oglądając go w samotności, poczułem się zażenowany przed samym sobą. Aż dziw, że z oczu nie ciekła mi krew. A mimo to chętnie do niego wrócę, zabierając w podróż ku niechybnej zgubie niczego niespodziewające się przygodne ofiary.

Mamy tu, hmm, scenariusz... pisany na kolanie, w którym tytułowy bohater przez długi czas prawie nie uczestniczy. Jak możemy przeczytać w niektórych źródłach, mistrz „zlepkowych" – jak wspomniałem wcześniej – filmów, zmontował ten obraz z resztek dwóch innych produkcji, co wiele tłumaczy. Fatalne zdjęcia, okropne efekty specjalne (sam Robo wygląda, jakby miał strój z folii aluminiowej ukradzionej z kuchennej szuflady) i jeden nie lada wyczyn – nudną scenę pościgu. A jest ona tak beznadziejna, że widz tarza się ze śmiechu po podłodze, co zresztą nadaje jej trochę dynamiki. Natomiast wisienką na torcie jest zakończenie, które może być uwieńczeniem nie tylko tego filmu, ale doskonałym podsumowaniem dla wszystkich kiepskich filmów w ogóle.

Aby jeszcze bardziej podkręcić tę absurdalnie kiepską atmosferę, dodam, że żaden robot nie jest tu wampirem, lecz chodzi tu o robota, który ma z nimi walczyć. A do tego te stwory nie są zwykłymi wampirami, lecz podrasowanymi kung-fu, wyjątkowo skocznymi gryzoniami, co odbiera temu obrazowi wszelkie resztki jakiejkolwiek powagi. Jednak to właśnie dlatego polecam tę pozycję wszystkim filmowym zapaleńcom-masochistom, nie będziecie rozczarowani.

Nie takie toto straszne

czyli **ekstremalne przygody** w japońskiej toalecie

Zautomatyzowany potwór, plujący wodą, samodzielnie kłapiący klapą, błyskający wyświetlaczami, wydający przedziwne dźwięki, zaopatrzony w instrukcje zapisane lokalną czcionką. Japońska toaleta. Podobno jeden z koszmarów gajdzina lecącego po raz pierwszy do Japonii.

Dariusz Styrna & Paweł Musiałowski

Rys & foto. Darek Styrna

A TOTO niespodzianka

Ile z tego jest prawdą? Wszystko... I jednocześnie nic, gdyż po pierwszym spotkaniu „potwór" okazuje się bardzo przyjaznym ustrojstwem, technologicznym majstersztykiem, wyposażonym w funkcje i „uprzyjemniacze", takie jak np. **ciepły natrysk** czy **podgrzewana deska**. I właśnie dlatego wszyscy obcokrajowcy, którzy owego cudu technologii doświadczyli, siedząc w smutnych europejskich toaletach, wzdychają z tęsknotą do jej wersji samurajskiej. I dlatego też radośnie odświeżająca wizyta w toalecie jest zazwyczaj jedną z pierwszych czynności, jaką podróżnik powracający do Japonii wykonuje zaraz po lądowaniu na japońskim lotnisku. Zaiste – trudno to pojąć – ale tylko za pierwszym razem.

TOTO – to oczywiście nawiązanie do flagowej i wszechobecnej marki japońskich toalet – wymaga jednak pewnego oswojenia. Przykładowo, lepiej nie włączać funkcji bidetu, gdy nie siedzimy na toaletowej desce. Chyba że preferujecie spożywanie wody prosto z tryskającego źródełka w pozycji lądującego skowronka. Warto też zapoznać się z opisem funkcji toalety (zazwyczaj wisi w widocznym miejscu na drzwiach lub ścianie, w języku angielskim), zanim beztrosko zaczniemy się bawić pilotem lub terminalem. Ale spokojnie, podstawowe funkcje są naprawdę proste: aktywacja zazwyczaj jednej z dwóch opcji strumienia wody (bidet), regulacja mocy strumienia i dezaktywacja. I tyle wystarczy wiedzieć. Ikonki są uniwersalne i łatwe w zrozumieniu. A jeśli traficie na bardziej skomplikowane modele... cóż, najwyżej czeka was kupa frajdy.

A TOTO ci historia

Japonia sprzed dwóch tysięcy lat, i ta nieco wcześniejsza, pod wieloma względami nie różniła się zbytnio od reszty świata. Arystokracja używała **drewnianych toalet przenośnych**, wzorowanych na chińskich, a służba pozbywała się kłopotliwych odpadów w sobie tylko znany, tajemniczy sposób. Gmin potrzeby fizjologiczne załatwiał zazwyczaj nad rzekami, których wody unosiły odchody poza miejsca zamieszkania. Zdarzało się co prawda, że niezadowolone z tego stwor-

ki **kappa** topiły ludzi paskudzących na ich podwodne rezydencje – bo tak tłumaczono niejedno utonięcie – ale to nikogo nie zniechęcało. No i czasem zdarzały się wybuchy epidemii. Ot, życie.

Na wszystko jednak jest sposób. Jeśli czegoś nie można obejść, to należy to zmienić tak, aby z wady zrobić zaletę. W Japonii nie hodowano bydła, nie było więc dostępnego obornika, tak bardzo przydatnego do użyźniania pól. Pomysłowi Japończycy postanowili zatem użyć do tego celu zawartości własnych latryn. Zaowocowało to powstaniem technologii szamb, zbierających zawartości toalet, które potem... odsprzedawano chłopom. Biznes i ekologia w jednym, nic dodać, nic ująć.

Nieco później otwarcie Japonii na Zachód i era **Meiji** przyniosły zainteresowanie zagranicznymi technologiami, w tym również sanitarnymi. Jednocześnie sprowadzane nawozy sztuczne powodowały spadek zainteresowania nawozami naturalnymi. Pierwsze europejskie toalety ceramiczne Japończycy ujrzeli na przypływających statkach oraz w faktoriach handlowych, których wiele powstawało np. w **Nagasaki**. Następny etap był zatem oczywisty: Japończycy wzięli się za konstruowanie swoich wersji europejskich toalet.

Głównym inicjatorem toaletowej rewolucji był **Kazuchika Okura** – wynalazca amator, który powrócił w **1903** roku z Europy zafascynowany białymi, porcelanowymi muszlami sedesowymi. Postanowił, że wprowadzi ten pomysł do Japonii i tak oto w roku **1914** ruszyła produkcja pierwszych japońskich toalet w stylu zachodnim. W roku **1917** Okura założył skromną firemkę, którą nazwał **Toyo Toki Company**, od której pierwszych liter w roku **1970** powstała znana dzisiaj na całym świecie marka **TOTO**. Lecz to był zaledwie początek...

Kluczowy dla rozwoju marki okazał się projekt tzw. **washletu**, czyli muszli zintegrowanej z bidetem. Prawdę mówiąc, pomysł nie był japoński, a amerykański, i pierwotnie miał służyć do potrzeb medycznych. Zapytane o przywłaszczenie sobie pomysłu TOTO odpowiedziało z rozbrajającą szczerością, że owszem, podpatrzyli to rozwiązanie i uznali, że można je ulepszyć i skomercjalizować – i tak też uczynili. Z biegiem lat, luksusowy początkowo produkt, trafił pod przysłowiowe strzechy i uczynił japońskie toalety tym, czym są dzisiaj.

TOTO jest ikona

Japończycy przykładają wielką wagę do komfortu osobistego oraz poczucia prywatności. Nic więc dziwnego, że zadbano o to, by w japońskich toaletach wyeliminować wszystko, co mogłoby ten komfort naruszać – mowa o odgłosach i zapachach. Dodajmy do tego wysokie azjatyckie temperatury połączone z dużą wilgotnością powietrza i od razu zamiłowanie Japończyków do nowoczesnych toalet stanie się jasne. Mimo że wytwarzaniem sanitariatów para się dzisiaj wiele japońskich firm (Lixil, Inax, Sanyo, Panasonic, Toshiba, Hitachi), TOTO od lat jest na tym rynku marką wręcz kultową. Do tego stopnia, że slangowo wszystkie inteligentne toalety typu „washlet" nazywa się tu często TOTO.

Obecnie – w coraz bogatszym **standardzie** – w washletach umieszczane są (oprócz bidetu) takie funkcje, jak: odświeżacz powietrza, podgrzewacz deski, regulacja ciśnienia strumienia wody, odtwarzacz dźwięków zagłuszających naturalne odgłosy (**otohime**) czy też suszarka. Dodatkowo mnożą się automatyczne funkcje samoczyszczące: pianki, płyny, specjalnie zakwaszana woda, a w miejscach trudno dostępnych np. bakteriobójcze lampy ultrafioletowe.

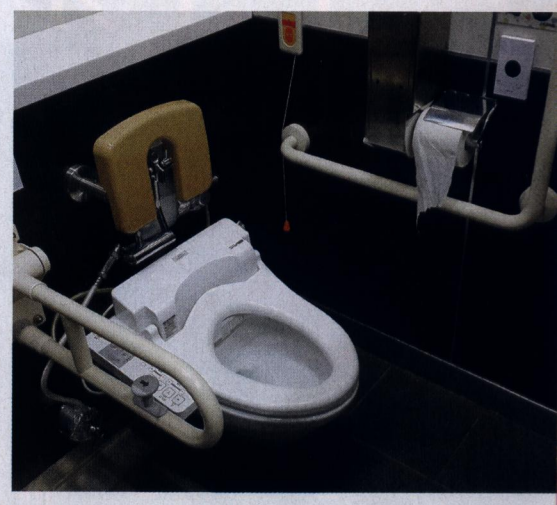
A TOTO ci ciekawostka

Japoński papier toaletowy jest dużo delikatniejszy od np. wersji europejskich. Wynika to z przepisu JSA, który wymaga, by papier po ok. 100 sekundach po użyciu uległ degradacji. Nie zwlekajcie zatem zbyt długo...

Jak TOTO użytkować...

Japoński producent, wypuszczając na rynek nowy produkt, musi się wykazać towarem naprawdę wysokiej jakości, będącym wynikiem wielu prób i doświadczeń, gdyż japoński rynek ma bardzo wysokie wymagania. Firma TOTO przyznała się między innymi do długotrwałych i przeprowadzanych na własnych pracownikach testach (co w przypadku również wielu innych branż nie jest niczym osobliwym w Japonii), w zakresie np. temperatur, do jakich może podgrzewać się deska sedesowa, czy też kąta, pod jakim powinien podawać wodę bidet. Detale, detale – to one decydują o jakości.

Te wszystkie gadżety mają nam ułatwić zadanie, ale nie sposób się nie domyślić, że czasami to zadanie zostanie nam utrudnione, zwłaszcza gdy nie mamy na co dzień styczności z tą technologią. Jedną z pierwszych rzeczy, na jakich możecie się „zaciąć", korzystając z nowoczesnej japońskiej toalety, jest... spłuczka. Z naszego (oraz innych członków naszej redakcji) doświadczenia wynika, że ten element potrafi sprawić najwięcej problemów. Dlaczego? Otóż rzecz w tym, gdzie ów „pstryczek" w danym projekcie toalety umieszczono – może to być doskonale widoczny i opisany przycisk lub dźwigienka, a możecie trafić na skrzyżowanie niespodzianki z łamigłówką. Przykładowo: może to być elegancko ukryty w ścianie sensor reagujący na dotyk lub zbliżenie dłoni, może to być fotokomórka, a zdarzają się również wszelkie czujniki, reagujące na nacisk deski, czy odkręcenie kranu. A to tylko niektóre przykłady. Poszukiwanie tego istotnego elementu toalety może być dla niejednego użytkownika niezłą zagwozdką i znamy przypadek, gdy pewna gajdzinka, pokonana długimi poszukiwaniami, zawsty-



dzona i zrezygnowana, postanowiła porzucić nadzieje i pokątnie zrejterować z toalety bez użycia tejże opcji, aby w chwili otwarcia drzwi usłyszeć za plecami odgłos zbawiennego spłukiwania. I patrząc na jej minę, zabrakło tu jedynie złowieszczego śmiechu miejscowego projektanta toaletowych wnętrz.

No dobrze, może troszkę przesadzamy, ale faktem jest również, że rosnąca liczba gadżetów w washletach, idąca w parze z nowatorsko dopracowywanymi designami, niekiedy sprawiała, że proste i czytelne początkowo terminale, zaczynały miejscami przypominać skomplikowane fotele dowodzenia futurystycznych statków kosmicznych. Zanim więc do skorzystania z toalety zaczął być potrzebny doktorat z japonistyki, Japończycy zareagowali. Wynikiem designerskiej wojny była zdecydowana reakcja **Japanese Standards Associattion** (**JSA**), które wymogło na producentach, by zunifikować piktogramy na sterownikach i pilotach toalet. Zwłaszcza w przededniu Olimpiady i Paraolimpiady *Tokyo 2020*, a co za tym idzie, przewidywanym wyjątkowo tłumnym zalewem turystów z całego świata. Wszystko więc wskazuje na to, że ostatecznie ja-

A TOTO ci ciekawostka

Jeśli ktoś nie miał w Japonii okazji skorzystania z tzw. washiki, czyli z tradycyjnych japońskich toalet wymagających przyjęcia kultowej pozy „na narciarza", może już nie mieć takiej okazji. W związku z Olimpiadą *Tokyo 2020* planowana jest zamiana wszystkich tradycyjnych toalet na standard zachodni.

pońska toaleta pozostanie fantastycznym doświadczeniem, a wzrost zaawansowania technologicznego pójdzie w parze z prostotą obsługi. A zatem nie ma się czego obawiać – lećcie do Japonii, lećcie do toalety, wskakujcie na fotel dowódcy statku międzyplanetarnego z podgrzewaną deską rozdzielczą i krzycząc: ***Engage!*** – zróbcie to, co każdy kapitan kosmicznego niszczyciela zrobić powinien: odpalcie wszystko, czym dysponujecie. Dostarczy wam to kupy radości!

MUCC

Przełom XX i XXI wieku to okres, gdy *visual kei* zaczynało cieszyć się coraz większą popularnością na Zachodzie, w tym także w Polsce. A że był to czas, gdy z dobrodziejstw internetu korzystać mogło niewielu, za główne źródło informacji w zakresie tego niezwykłego fenomenu z Japonii uchodziło właśnie *Kawaii*.

Jarosław Kowal

To tutaj po raz pierwszy przeczytałem o **MUCC** i chociaż minęły jeszcze ze dwa lata, zanim wyobrażenie o ich muzyce mogło zmierzyć się z urzeczywistnionymi dźwiękami (nie macie pojęcia, jak trudno było dotrzeć do j-rocka w 2001 roku!), z miejsca zostałem fanem ponurego i skromnego – jak na standardy dominujące wśród zespołów **visual kei** – wizerunku kapeli z **Ibaraki**.

MUCC powstało w 1997 roku, gdy pierwsze kroki stawiali również inni tytani japońskiego rocka – **Dir en Grey**. Na początku można było zauważyć wiele podobieństw pomiędzy nimi (inspiracja nu metalem, mroczne oblicza, łączenie z nurtem **Nagoya kei**, choć żaden z zespołów nie pochodził z Nagoi), ale z czasem ich drogi rozeszły się. Dir en Grey zdecydowanie odcięło się od korzeni, zwiększyło ciężar muzyki o wpływy grindcore'owe i zaczęło występować u boku między innymi **Deftones**, **Korn** czy **Tool**. MUCC można natomiast uznać za ostatnich wojowników **starej szkoły j-rocka**, którzy zdołali oprzeć się trendom i nie poddali swojej muzyki dostosowaniu do amerykańskich czy brytyjskich trendów.

W dużym skrócie – japoński rock pierwotnie czerpał z **Davida Bowiego** czy **Kiss**, ale także z **lokalnego folku**, muzyki tradycyjnej, charakterystycznych dla tego regionu skal i niezwykle bogatej progresji akordów. Właśnie to sprawiło, że na początku stulecia zespoły pokroju **X Japan**, **Luna Sea** czy **Malice Mizer** dla zachodnich odbiorców zabrzmiały świeżo i zaskakująco, a tegoroczny album MUCC (***Kowareta Piano to Living Dead***) przywołuje tamte wspomnienia. Nic zresztą dziwnego, że duchy przeszłości są tak wyraźnie obecne akurat na tym wydawnictwie – powstawało ono w oparciu o sto czterdzieści materiałów demo z przeszłości grupy, a więc stanowi swoisty ekstrakt z całej dotychczasowej działalności i śmiem twierdzić, że jest szczytowym ich osiągnięciem.

Jeżeli nigdy wcześniej nie słyszeliście MUCC, ***Kowareta Piano to Living Dead*** da wam jasne wyobrażenie o wszystkich elementach, jakie na przestrzeni ponad dwóch dekad składały się na brzmienie zespołu. W ***Psycho*** nu metal łączy się z punk rockowym skandowaniem, w ***Iris*** dubowy nastrój z deathcore'ową agresją, a w ***Sekisou*** fortepianowa ballada raz brzmi rockowo, kiedy indziej zahacza o jazzowe rejony i niemal żaden dźwięk nie zostaje odegrany dwukrotnie. O ile więc podtrzymuję opinię z felietonu z czterdziestego ósmego numeru *Kawaii* o tym, że dusza japońskiego rocka umarła po wchłonięciu przez standardy obowiązujące na Zachodzie, o tyle MUCC można uznać za jeden z nielicznych wyjątków, zespół wciąż kultywujący tę unikalną estetykę i jeżeli miałbym polecić wam tylko jedno japońskie wydawnictwo z 2019 roku, żadnego innego nie brałbym nawet pod uwagę.

DIR EN GREY

TOUR20 This Way to Self-Destruction

KNOCK OUT PRODUCTIONS

03.02.2020 · WROCŁAW / A2

MUCC

KNOCK OUT PRODUCTIONS

06.04.2020 - **WARSZAWA** PROXIMA

Polska i Japonia

na przestrzeni wieków

Być może Polska i Japonia nie mają jakieś wyjątkowo bogatej wspólnej historii, niemniej jednak nie oznacza to, że nie można w niej znaleźć ciekawych faktów, które intrygują, zaskakują, a nawet szokują. Oto niektóre z nich.

Darek Styrna

• O cesarstwie zwanym **Zipingu** (też Żi-pen Kuo lub Ribenguoco) Polacy dowiedzieli się z XV-wiecznego tłumaczenia *Opisania świata*, autorstwa Marco Polo (rękopis powstał ok. 1298 roku, ale pierwsze wydruki z tłumaczeniami ok. 1477 roku). Japończycy natomiast dowiedzieli się o nas wcześniej. W drugiej połowie XIII wieku o kraju **Parowia** pisał do japońskiego dworu mongolski chan **Kubilaj**.

• Pierwsze znane nam spotkanie Polaka z Japończykami nie skończyło się szczęśliwie. Za panowania shoguna **Iemitsu Tokugawy** wylądował na półwyspie Satsuma (Kiusiu) polski misjonarz, **Wojciech Męciński**. Schwytany w **1642** roku, został stracony.

• W XVII wieku w Japonii zostały przetłumaczone prace **Mikołaja Kopernika**.

• W XVIII wieku niejaki **Ludwik Sienicki**, przebywający w rosyjskiej niewoli w Irkucku, spotykał się z mieszkańcami wysp japońskich i następnie napisał książkę *Dokument osobliwego miłosierdzia boskiego* (1754) z relacjami z tychże spotkań.

• Hrabia **Maurycy A. Beniowski**, zesłany na Kamczatkę, wraz z setką współwięźniów w **1771** roku porwał statek, po czym uciekł nim do Japonii (już sam ten motyw nadaje się na niezły film, nie sądzicie?). W kontaktach z miejscowymi feudałami ostrzegał ich przed możliwością rosyjskiej ekspansji, dzięki czemu zyskał status *przyjaciela mieszkańców wysp japońskich* (a to tylko mały urywek tej burzliwej historii).

• Generał **Józef Kopeć** opisał (1810) morską katastrofę, w której wiozący go statek wpadł na skały u brzegów Hokkaido. I tak oto po raz pierwszy w polskiej literaturze pojawiło się określenie „ludu kosmatego", jak nazywano wtedy Ajnów.

• Profesor **Jan Stanisław Kubary** w **1882** roku, prawdopodobnie jako pierwszy Polak, został oficjalnie zatrudniony w Japonii, obejmując stanowisko w tokijskim muzeum etnograficznym (później pracował również w Jokohamie).

• Wiek XIX i początki XX były w Europie okresem fascynacji Japonią. Wielu polskich podróżników i arystokratów (m.in. **Karol Lanckoroński**, **Feliks „Manggha" Jasieński**, **Paweł Sapiecha**) sprowadzało stamtąd kolekcje dzieł sztuki, propagując japońską kulturę wśród Polaków.

• Pod koniec XIX wieku miała miejsce pierwsza znana nam wizyta Japończyka w naszym kraju. Był nim podróżujący konno z Berlina do Władywostoku **Yasumasa Fukushima**. Lecz nie były to typowe odwiedziny. Fukushima był oficerem wywiadu i – będąc w Polsce – nawiązał m.in. kontakty z przedstawicielami polskich ruchów narodowo-wyzwoleńczych. O tym wyczynie powstał nawet wiersz, a potem pieśń wojskowa – *Wspomnienie Polski* (*Pōrando-kaiko*).

• Po pierwszej wojnie światowej Japonia uznała niepodległość Polski już w **1919** roku.

• W **1941** roku polski rząd emigracyjny wypowiedział Japonii wojnę. Premier Hideki Tōjō skwitował śmiechem tę informację i oświadczył, że nie przyjmuje tego do wiadomości („*Wyzwania Polaków nie przyjmujemy. Polacy, bijąc się o swoją wolność, wypowiedzieli nam wojnę pod presją Wielkiej Brytanii.*"). Tę decyzję Polacy uchylili dopiero w **1957** roku, czyli, formalnie rzecz ujmując, Polska i Japonia przez 16 lat znajdowały się w stanie wojny.

• Polski oficer **Jan Kowalewski** w roku 1923 uczył Japończyków kryptologii, za co (jako pierwszy Polak) otrzymał *Order Wschodzącego Słońca V klasy*. Drugim był **Bolesław Orliński**, pilot – odznaczony za przelot dystansu Warszawa-Tokio.

• Wywiad polski i japoński współpracowały w walce przeciwko Rosji. W czasie II wojny światowej wielu Polaków (np. kurierów AK) poruszało się po Europie, mając japońskie paszporty Państwa Mandżukuo.

• Polscy zakonnicy franciszkańscy z klasztoru w Nagasaki przeżyli wybuch bomby jądrowej w **1945** roku. Ojciec Zenon „Zeno" Żebrowski, stał się później japońską „ikoną" walki z ubóstwem.

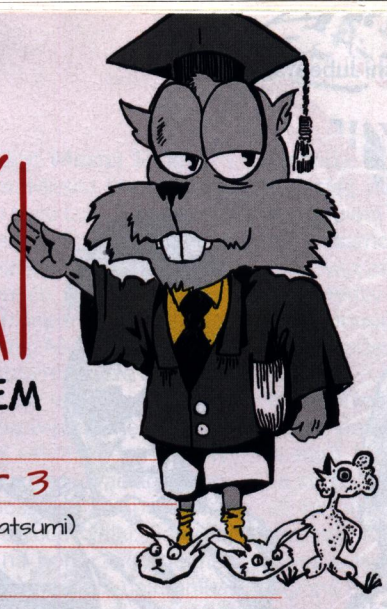
• Aż kilkudziesięciu Polaków znajduje się w gronie kawalerów najwyższych japońskich odznaczeń państwowych, czyli: *Orderu Chryzantemy*, *Orderu Kwiatów Paulowni*, *Orderu Wschodzącego Słońca* i *Orderu Świętego Skarbu*.

• *Jego Cesarska Wysokość Akihito* wraz z *Cesarzową Michiko* odwiedzili Polskę w roku **2002**.

• W **2007** roku, zarówno w Japonii, jak i Polsce, odbyło się wiele imprez z okazji 50. rocznicy wznowienia oficjalnych stosunków między naszymi krajami.

• W **2013** roku w Japonii ukazała się seria znaczków z postaciami sławnych Polaków.

JAPOŃSKI
Z CHOMIKIEM ALFREDEM



3

Kawaii lekcja nr 3

Tekst: Monika Szyszka (Matsumi)
Rysunki: Dariusz Styrna

Koniczynka! Niaf, niaf, niaf... Ogenki desu ka? Podczas poprzedniej lekcji mówiliśmy o tym, co lubimy. A zatem kontynuujemy temat i tym razem porozmawiamy o tym, co lubimy... robić!

LUBIĘ COŚ ROBIĆ

Pamiętacie pytanie ***suki desu ka*** z poprzedniej lekcji? Dzisiaj je wykorzystamy jako podstawę do tego, aby nauczyć się mówić, **co lubimy robić**. W tym celu wystarczy dodać **czasownik**. Ale jest tu mały haczyk. Po czasowniku musimy dodać również słowo **KOTO**:

czasownik KOTO + GA + SUKI DESU.

暇なときに何をすることが好きですか。

Hima na toki ni nani o suru koto ga suki desu ka.

Co lubisz robić w wolnym czasie?

UWIELBIAM COŚ ROBIĆ

Tak samo, jak w poprzedniej lekcji, jeśli **uwielbiamy coś robić**, to zamiast ***suki desu***, powiemy ***daisuki desu***, pamiętajmy tylko o dodaniu słowa **KOTO**:

旅行することが大好きです。

Ryokō suru koto ga daisuki desu.

Uwielbiam podróżować.

カラオケを歌うことが大好きです。

Karaoke o utā koto ga daisuki desu.

Uwielbiam śpiewać karaoke.

NIE LUBIĘ CZEGOŚ ROBIĆ

Jeśli chcemy powiedzieć, że czegoś **nie lubimy robić**, używamy takich samych wyrażeń jak w poprzedniej lekcji, tylko pamiętamy o dodaniu **KOTO** do **czasownika**, np.:

掃除することが好きではありません。

Sōji suru koto ga suki de wa arimasen.

Nie lubię sprzątać.

ソックスを洗うことが嫌いです。

Sokkusu o arau koto ga kirai desu.

Nie cierpię prać skarpetek.

Hima na toki ni nani o suru koto ga suki desu ka.
Co lubisz robić w wolnym czasie?

Manga o yomu koto ga suki desu.
Lubię czytać mangi.

Arufuredo-san, anime o miru koto ga suki desu ka.
Alfredzie, lubisz oglądać anime?

Anime o miru koto ga daisuki desu. Nihon no ongaku o kiku koto mo suki desu.
Uwielbiam oglądać anime. Lubię też słuchać japońskiej muzyki.

Sōji suru koto ga suki desu ka.
Lubisz sprzątać?

Iie, sōji suru koto ga daikirai desu yo.
Nie, nienawidzę sprzątać!

kawaii uwaga
„ka" na końcu zdania to znak zapytania: „?"

kawaii uwaga
„mo" jest odpowiednikiem polskiego „też"

kawaii uwaga
słowo „sōji" czytamy „soudzi", „dzi" jak w słowie „dzisiaj"

kawaii uwaga
„yo" na końcu zdania oznacza wykrzyknik, czyli „!"; czytamy: „jo"

Bibliografia:
• *Heiho Kadensho. Sztuka wojny rodu Yagyu* (uzupełniona listami Takuana Soho do Munemoriego Yagyu) – Munemori Yagyu.
• *Samuraje* – Steven Turnbull.
• *The Remarkable History of the Yagyu Clan* – William De Lange.

Rysunek i konsultacja: Darek Styrna

MITSUYOSHI JUBEI YAGYŪ

LEGENDA ZAGINIONEGO SAMURAJA

Był wybitnym szermierzem i synem wpływowego daimyō. Cieszył się powszechnym szacunkiem i poważaniem. Oczekiwano po nim wielkich dokonań. Ale on, u progu swej politycznej kariery, po prostu zniknął. I stał się legendą.

Dawid Biel

Mitsuyoshi Yagyū w centrum uwagi znajdował się od najmłodszych lat. Jego ojciec, **Munenori Yagyū**, był znanym w całej Japonii mistrzem miecza oraz **hatamoto** (wysoko postawionym samurajem z prawem audiencji u swego suwerena) **Tokugawów**. Był też bohaterem wojennym, który odznaczył się męstwem podczas **bitwy pod Sekigaharą** w **1600** roku. W tym ogromnym i krwawym starciu, toczącym się podczas nieustającej ulewy, siły Tokugawów zdołały rozbić koalicję dowodzoną przez **Mitsunariego Ishidę**, otwierając **Ieyasu Tokugawie** drogę do **szogunatu** oraz rozpoczynając trwającą ponad 250 lat hegemonię jego rodu nad Japonią. W nagrodę za swe zasługi ojciec Jubeia został wyniesiony do kolejnych zaszczytów. Został **daimyō** – możnym panem feudalnym. Przejął na dworze w **Edo** (dzisiejsze **Tokio**) rolę doradcy trzech kolejnych szogunów oraz instruktora miecza.

Być może najtrwalej zapisał się w historii na dwa sposoby. Po pierwsze, był znamienitym kontynuatorem **Yagyū Shinkage-ryū** – jednego z dwóch głównych stylów walki mieczem, którego nauczano za panowania Tokugawów (styl walki Jubei odziedziczył po ojcu; za twórcę stylu Shinkage-ryū uważa się **Kamiizumiego Nobutsuna**, a dodatek **Yagyū** dodał **Yagyū Munetoshi**, dziadek Jubeia.). Po drugie, napisał ***Heihō Kadensho*** (1632) – trzyczęściowy traktat na temat sztuki walki, w którym przekazuje nie tylko zasady walki mieczem, ale prezentuje swoje przemyślenia na temat zapobiegania konfliktom oraz wykorzystywania uwarunkowań terenowych dla uzyskania przewagi strategicznej. Książka ta odegrała ogromną rolę w kształtowaniu japońskiej myśli militarnej w następnych stuleciach i – podobnie jak ***Sztuka Wojny*** Sun-zi – jest do dziś czytana i interpretowana w innych kontekstach (np. jako metaforyczny poradnik prowadzenia biznesu).

Wszyscy spodziewali się, że **Mitsuyoshi „Jubei" Yagyū** pójdzie w ślady swego wojowniczego ojca. I rzeczywiście, Jubei przejawiał wielkie zainteresowanie sztuką miecza, nawet w młodym wieku wykazując w tej dziedzinie ogromną sprawność i chęć nauki. W roku **1616** niespełna 10-letni Jubei (ur. 21.04.1607) miał nawet okazjonalnie, jako jego asystent, zastępować ojca i szkolić młodego **Iemitsu Tokugawę**. Jako 16-latek górował nad wieloma doświadczonymi w bojach samurajami. Wróżono mu ogromną karierę i sławę równą tej, jakiej doczekał się jego ojciec. Ale wtedy wydarzyło się coś bezprecedensowego...

W roku **1631** 24-letni Jubei zniknął wszystkim z oczu. Uważany za jednego z najlepszych szermierzy Japonii, syn wpływowego daimyō, został zwolniony ze służby szoguna (ponoć ku jego ogromnej wściekłości) i z hukiem opuścił zamek Edo. Po czym na dwanaście lat słuch o nim zaginął. Powód tego eksodusu nie jest do dziś znany. Najbardziej prawdopodobna hipoteza mówi, iż Jubei postanowił podjąć **Musha Shugyō** – *Pielgrzymkę Wojownika*. Musha Shugyō było instytucją zbliżoną do tego co w Europie rozumiano pod pojęciem *błędnego rycerstwa*, choć powstałą pod wpływem ascetycznych wędrówek promowanych przez **buddyzm zen** oraz starożytnych legend i mitów Azji południowo-wschodniej. Musha Shugyō zakładała, że samuraj, który nie może udowodnić swojego męstwa na wojnie, powinien rozpocząć samodzielną wędrówkę po kraju – bez służby, zbrojnej eskorty i wasali. Winien na swej drodze zachowywać anonimowość i nieustannie poszukiwać sposobów, by doskonalić się w sztuce walki. Samuraj taki mógł bez skazy na honorze podejmować się pracy ochroniarza lub najemnika, uczestniczyć w zajęciach w szkołach walki, zwalczać wędrowne bandy, a nawet trenować razem z pospólstwem. I podobno to właśnie Musha Shugyō wypełniło naszemu bohaterowi owe owianych tajemnicą 12 lat nieobecności. Tak przynajmniej twierdzi Jubei w sporządzonym wiele lat później, poświęconym walce mieczem, traktacie ***Tsuki no Sho*** (lub ***Tsukimi no Sho***, *Sztuka patrzenia na Księżyc*). Wielu wątpi jednak w prawdziwość tych słów, choć jednocześnie – biorąc pod uwagę, że twórca szkoły, Kamiizumi Nobutsuna, preferował tzw. postawę **shugyōsha** (pielgrzyma) jako element szkolenia – wielu uważa je za prawdopodobne.

Trzeba tu również odnotować, że istnieją ślady, iż takie wędrówki podejmowane były przez wielu innych samurajów. Nigdy jednak przez kogoś tak znanego i znajdującego się tak blisko szoguna jak Jubei. Dodatkowej aury tajemniczości dodaje sprawie fakt, że słynny samuraj zdołał w jakiś sposób uniknąć rozpoznania. Nie krążyły na jego temat żadne plotki, nie wytropili go żadni szpiedzy. Powszechnie więc uważano, że musiał zginąć...

Niektórzy spekulują dziś, że Jubei znaczną część swojej ***Pielgrzymki Wojownika*** spędził w prowincji **Iga**, szkoląc się u tamtejszych **ninja**. Jest to jednak wersja wątpliwa, oparta na dwóch poszlakach. Pierwszą jest znajomość pomiędzy ojcem Jubeia – **Munenorim Yagyū**, a słynnym „**Demonem**" **Hanzo**, wasalem **Ieyasu Tokugawy**, który zasłynął jako świetny wojownik, szpieg i sabotażysta, dając początek wielu **legendom na temat ninja** (patrz: *Kawaii 51*). Druga to kwestia **przepaski na oku**. Źródła historyczne oraz podania ludowe nie są zgodne co do tego, kiedy Jubei stracił oko. Nie są nawet zgodne co do tego, czy owo oko stracił. Jedne legendy sugerują, że wybił mu je ojciec, gdy Jubei był jeszcze dzieckiem. Inne podania twierdzą, że stracił oko podczas *Pielgrzymki Wojownika*. Ale są też przedstawienia 40-letniego Jubeia, który ma sprawną parę oczu. Nie jest całkiem bezzasadną hipoteza, że opaska – która stała się jednym z nieodłącznych elementów w popkulturowych przedstawieniach samuraja – była rodzajem triku. Wojownik miał sprawną parę oczu, ale wykorzystywał opaskę (a jak mówi legenda: czasami też **tsube od katany**, która przecież posiada otwór na przeprowadzenie głowni miecza) dla maskowania swojej tożsamości, a także po to, aby szybciej przyzwyczajać wzrok do przemieszczania się między jasnym środowiskiem, a ciemnymi pomieszczeniami – tak jak to później czynili grasujący po Atlantyku piraci.

Istnieje też jeszcze jedna hipoteza (traktowana poważnie przez wielu historyków), w myśl której gniew szoguna i zwolnienie ze służby były **mistyfikacją**, a słynny samuraj pełnił funkcję szpiega Tokugawów. Bez względu na to, jaka była prawda, jedno nie ulega wątpliwości – zniknięcie z oczu całej Japonii było powodem, dla którego legenda Jubeia urosła do niebotycznych rozmiarów, a on sam stał się wpierw popularnym bohaterem ludowym, a później postacią literacką i protagonistą niezliczonych komiksów i anime. Dawał autorom możliwość pofolgowania wyobraźni i przedstawiania najbardziej niesamowitych przygód, jakie samuraj miał odbyć podczas owych tajemniczych 12 lat.

Ale w końcu Jubei wrócił. W **1643** roku, ku zaskoczeniu wszystkich zgromadzonych, 36-letni samuraj pojawił się na dworze Iemitsu Tokugawy na demonstracji szermierki. I urzekł szoguna swymi umiejętnościami do tego stopnia, że ten natychmiast przywrócił powracającego wojownika do utraconych zaszczytów. Jubei został też **gosho-inban**, zarządcą dóbr swojego umierającego ojca. A gdy **Munenori Yagyū** zmarł w **1646** roku, samuraj na stałe opuścił dwór w Edo i powrócił do rodzinnej wioski. Ale, jak gdyby zagadek w jego życiu było zbyt mało, 4 lata później zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach, pozostawiając wszystkie swe dobra młodszemu bratu – równie utalentowanemu w szermierce **Munefuyu** (trzeciemu z braci, **Retsudō Gisenowi**, przypisuje się posiadanie własnej szkoły „wojowników cienia"). Tymczasem po Japonii zaczęły krążyć opowieści o wpływowych, pałających żądzą zemsty ludziach, którym Jubei wszedł w drogę jako prosty, wędrujący samuraj...

Jubei był jednym z najlepszych szermierzy w epoce, która wydała na świat największych wojowników w dziejach Japonii. Lecz choć można byłoby znaleźć kilku samurajów, godnych skrzyżować miecze z Mitsuyoshim Yagyū, to – wyjąwszy może **Musashiego Miyamoto** (patrz: *Kawaii 48*) – nie było drugiego człowieka, który tak bardzo obrósłby legendą. Na temat jego dokonań w czasie zaginionych 12 lat nie przetrwało żadne źródło historyczne. Milczy o nim nawet niezwykle skrupulatna kronika rodu Yagyū. W podaniach ludowych przetrwały jednak opowieści o samuraju, który porzucił władzę, pieniądze i zaszczyty, by wędrować przez kraj broniąc niewinnych i osiągając niemal nadludzkie umiejętności we władaniu mieczem. Nawet jeśli nie ma w tych opowieściach ziarna prawdy, to i tak mityczny Jubei stał się wzorem do naśladowania dla każdego wojownika.

BAJKI DZIADKA DARKA

Dariusz Styrna

Rys. Darek Styrna

TAMAMO NO MAE

Był rok 1090 naszej ery. Czas, gdy z cesarskiego tronu rządził Japonią kolejny władca epoki Heian – cesarz Horikawa. Drogą prowadzącą do Kioto wędrowało w upale małżeństwo rzemieślników, których wyroby zyskały uznanie na cesarskim dworze. Ich uwagę zwróciła mała, może czteroletnia dziewuszka, która bawiła się na brzegu traktu. Ludzie mijali ją obojętnie, jakby nie istniała. Dopiero gdy uniosła wzrok i spojrzała na małżonków, poczuli, że topią im się serca.

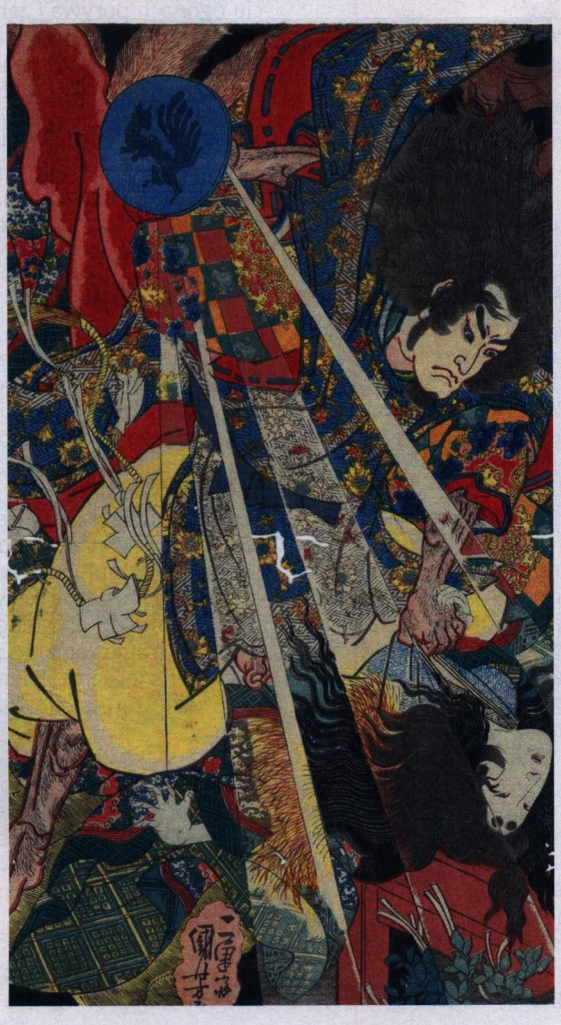
– Skąd jesteś dziecko i gdzie są twoi rodzice? – spytał mężczyzna.
– Aaaa... – ziewnęła zapytana – jestem znikąd i nie mam rodziców.
– Biedna sierotka – kobieta przytuliła dziewczynkę. – Jak ci na imię?
– Imienia też nie mam. Nazwijcie mnie, jak chcecie.
– A ile masz lat? – drążył mężczyzna.
– Straciłam rachubę dawno temu.
– Ajajaj... Dziwne z ciebie dziecko – mężczyzna z zakło-

potaniem potarł spoconą potylicę. – Co robisz tu sama na trakcie?
– Aaaa... – zniewnęła ponownie dziewczynka, a w jej źrenicach błysnęły złociste ogniki. – Czekałam na was.
– Długo? – zaśmiała się kobieta.
– Bo ja wiem? – dziecko szybko policzyło coś na paluszkach. – Jakieś trzysta lat.
– Ona jest niespełna rozumu – zawyrokował mężczyzna, zwracając się do żony. – Skoro nie masz rodziców, zaopiekujemy się tobą. Nasze własne dzieci już dawno założyły rodziny, dobrze by było znowu usłyszeć w zagrodzie śmiech dziecka.
– To dobra decyzja – kiwnęła głową kobieta. – No malutka, wskakuj mi na plecy. Nie możemy tu marnować więcej czasu. Hej mężu! Jak jej damy na imię?
– Pomyślmy – nowo upieczony ojciec spojrzał przenikliwie na swoje przybrane dziecko. – Nazwijmy ją... Mikuzume.
Dziewczynka została z nimi przez kolejne trzy lata. Wkrótce też zasłynęła w całej okolicy zarówno z urody, jak i niezwykłej u dziecka bystrości umysłu...

Pozostawmy teraz naszą tajemniczą dziewczynkę i cofnijmy się o tysiące lat wstecz do Krainy Środka, gdzie na dworze cesarza Zhou, z dynastii Shang, pewnego razu pojawiła się piękność o imieniu Daji. Swoją urodą, inteligencją oraz obyciem natychmiast podbiła serca dworzan. Urocza dama szybko została cesarską faworytą. I dopiero wtedy wyszła na jaw jej prawdziwa natura. Z okolicznych wiosek zaczęli znikać ludzie. Ich zmasakrowane ciała znajdowano w nurtach rzek. Do legend przeszły nocne hulanki, podczas których torturowano i mordowano więźniów. Bezmiar ohydy, jaką osiągnął cesarski dwór, doprowadził do buntu możnowładców, którzy obalili dynastię Shang. Schwytana Daji została skazana na śmierć, ale bez trudu zmyliła swoich siepaczy i umknęła w nieznanym kierunku. Pozostawiła po sobie legendy o demonie, który od setek lat szkolił się w czarnej magii, żywił się ludzkim cierpieniem i potrafił przybierać różne postacie, od anielskich piękności, po obrzydliwie demoniczne kreatury.

Minęło kilkaset lat i na Półwyspie Indyjskim, w państwie Magadha, pojawiła się na dworze urocza i piękna zarazem dama o imieniu Kayo. Swoimi tańcami, śpiewem i zdolnościami artystycznymi tak oczarowała króla Kalmashapada, że wziął ją jako swoją nałożnicę i doradczynię, intelektem przerastała bowiem nawet sędziwych mędrców. To, co zaczęło się dziać na dworze władcy zaraz potem, stanowiło kopię historii z Chin. Egzekucje, morderstwa, rozwiązłość i obrzydliwe praktyki z kanibalizmem włącznie. Dobrotliwy dotychczas król utracił zmysły. Na jego szczęście kapłanom i możnym udało się jakoś ograniczyć wpływy Kayo i przywrócić władcę do świadomości. Gdy ten zrozumiał, do czego dopuścił – a kazał w szale wymordować wszystkich swoich krewnych – wpadł w rozpacz. Natychmiast skazał swoją konkubinę na ścięcie, ale zanim do tego doszło, ta pozabijała pilnujących ją strażników, po czym zniknęła bez śladu.

Minęło kolejne 300 lat i z piękną zjawą musiał się zmierzyć panujący w Chinach cesarz Youwang z dynastii Zhou. Okres, jaki minął od czasu pojawienia się panny Daji, wystarczył, by jej uczynki zniknęły z ludzkiej pamięci. Powtórzył się schemat sprzed lat. Piękna jak poranek Bao Si zmanipulowała najpierw najbardziej wpływowe osoby na dworze, by następnie dostać się w najbliższe otoczenie cesarza, a potem dać popis nieludzkiego okrucieństwa. Jaki był tego wynik, nietrudno przewidzieć, bo historia lubi się powtarzać. Władca zginął w zamachu, dynastia upadła, a po pięknej cesarzowej pozostał wiatr hulający po pustym lochu, gdzie została zamknięta w oczekiwaniu na egzekucję.



Czas płynął... Sto, dwieście, trzysta lat... Na dwór chińskiej dynastii Tang została wysłana japońska delegacja możnych, których zadaniem było zawarcie umowy polityczno-handlowej pomiędzy oboma państwami. Gdy panowie Kibi no Makibi, Abe no Nakamaro i Ganjin wykonali swój obowiązek, rozpoczęli przygotowania do powrotu. W chwili, gdy wchodzili na pokład statku, którym mieli udać się z powrotem do Japonii, podeszła do nich ubogo ubrana dziewczyna i w najczystszym japońskim poprosiła o pomoc. Dostojnicy w jednym momencie potracili głowy, bo najskromniejszy nawet strój nie był w stanie zakryć jej oszałamiającej urody.
– Jestem Wakamo, o dostojni – przedstawiła się dziewczyna, tuląc do piersi podróżne zawiniątko – błagam o pomoc. Moi rodzice przybyli tu z Japonii. Pomarli, a ja nie mam tu krewnych.
– Czego od nas oczekujesz, drogie dziecko? – dostojnicy, nie bacząc na etykietę, rozpychali się łokciami, by zwrócić na siebie uwagę.
– W Japonii nadal żyje mój stryj – odparła ze skromnie opuszczonymi oczyma. – Pragnę się do niego udać i oddać pod jego opiekę.
– Krótko mówiąc, chcesz płynąć z nami? – zapytał jeden z możnych.
– Błagam o tę łaskę. Nie mam przy sobie nic cennego, ale pomogę w kuchni i przy myciu pokładu. Odpracuję koszty swojej podróży.
– Trudno nie pomóc krajance wydostać się z tej zatęchłej krainy kłamców i złodziei – burknął niezbyt grzecznie Kibi no Makibi. – Zabieraj bagaże i wsiadaj. Za chwilę odbijamy.
Gdyby tylko wiedział, kogo właśnie wpuścił na pokład...

Rejs upłynął w miłej atmosferze. Pogoda sprzyjała, a nowo poznana nastolatka okazała się oczytanym i przemiłym dziewczęciem, biegłym w sztuce układania haiku. O pracach pokładowych oczywiście nie było mowy. Ambasadorowie zaczęli nawet snuć jakieś plany, związane z pasażerką ich statku. Problem rozwiązał się sam, bo gdy tylko zawinęli do portu, piękna nieznajoma zeskoczyła na nabrzeże i zniknęła w tłumie.

I tak oto po kolejnych trzystu latach rozpoczął się splot wypadków, który sprawił, że pojawił się pierwszy z **Nihon San Dai Aku Yōkai**, czyli jeden z **trzech najstraszliwszych yōkai** w historii Japonii...

Powróćmy teraz do wioski, gdzie pod opieką przybranych rodziców siedmioletnia już teraz Mikuzune wyrosła na bajkowo piękną dziewczynkę, obdarzoną mądrością znacznie wyprzedzającą jej wiek.
Pewnego dnia uprosiła ojca, by zabrał ją na cesarski dwór, gdzie miał dostarczyć wachlarze i ozdobne sandały geta. Trafili akurat na moment, w którym sam Syn Niebios odwiedził swoje konkubiny. Nieproszona przez nikogo Mikuzune zaczęła tańczyć i śpiewać. Zwiewna jak motyl i ulotna jak opadające płatki wiśni sprawiła, że najjaśniejszy Toba jednocześnie uśmiechał się i miał łzy w oczach.
– Mała dziewczynko – powiedział, gdy pokaz się zakończył – sprawiłaś, że moje serce zabiło żywiej. Proś, o co chcesz...
– Jedyne, czego pragnę, to służyć potomkowi Świetlistej Bogini – odparła lekko zdyszana. – A gdy jeszcze urosnę, pragnę pomagać i doradzać memu władcy.
– Nasz Pan w swej doskonałości nie potrzebuje pomocy ani rad – odezwał się Pierwszy Doradca.
– Zatem jesteś mu zbędny, o Dostojny

Panie? – spytała Mikuzune, a w jej źrenicach zagrały ogniste płomyki.
– Doprawdy jesteś zadziwiającym dzieckiem – cesarz raczył się uśmiechnąć, zakrywając twarz rękawem. – Niech twojej prośbie stanie się zadość.
I tak mała dziewczynka, znaleziona na poboczu drogi, zamieszkała w cesarskich apartamentach. Przydzieleni jej nauczyciele byli nią zachwyceni, ale i zakłopotani. Mała pochłaniała wiedzę jak przysłowiowa gąbka wodę. Jej mądrość i wiedza zawstydzała mędrców i kapłanów. Poziom jej poezji sprawiał, że najznamienitsi literaci odchodzili wzruszeni.

Gdy ukończyła 17 lat, nie było wśród arystokratów nikogo, kto by się w niej nie zakochał. Ale ona, otoczona jakąś promienistą aurą, nie dbała o ich zaloty. Ludzie uwielbiali ją za wszystkie jej zalety i nienawidzili samych siebie za własne ułomności.

Gdy osiągnęła wiek lat 18, Mikuzune dała niezrównany koncert w ciemnościach. W pewnym momencie, ku zaskoczeniu słuchaczy, jej ciało zaczęło świecić złocistym blaskiem, który uznano za ślad jej świętości. Nazywano ją odtąd **Klejnotem bez Skazy** i **Niebiańską Doskonałością**. Sam cesarz zmienił jej dotychczasowe imię na **Tamamo no Mae** i, nie potrafiąc już się bez niej obejść, uczynił z niej swoją małżonkę.

Od tego momentu, ku zdziwieniu i przerażeniu dworaków, Toba zaczął się zmieniać w osobę opryskliwą, drażliwą i nieprzystępną. W Letnim Dworze, wzniesionym specjalnie dla Tamamo, zaczęły się dziać rzeczy, które słuchaczom jeżyły włosy na głowie. Przedstawiciele najznamienitszych rodów, którzy usiłowali wpłynąć na władcę, byli obrażani i odsyłani z kwitkiem. Wielu z nich znikało w niewyjaśnionych okolicznościach. Krążyły plotki, że Najjaśniejszy postradał zmysły.

Wkrótce też Syn Niebios zapadł na ciężką chorobę, na którą nic nie potrafili poradzić ani medycy, ani szamani, sprowadzani z najdalszych zakątków cesarstwa.
Pewnego razu jednak pojawił się autorytet w dziedzinie kosmologicznych wróżb Onmyōdō, mędrzec o imieniu Abe no Yasuchika. Po długich badaniach spotkał się potajemnie z możnowładcami i urzędnikami dworu.
– Władca jest ofiarą demona doskonałego, który powoli wysysa z niego siły i pewnie wkrótce go uśmierci. Sądzę, że stwór pochodzi z Chin, gdzie nazywa się go húli jīng. Od setek lat nie słyszano o nim, ale wszystko wskazuje na to, że się objawił w naszym państwie i że jest nim osoba, którą pewnie wszyscy podejrzewacie, choć boicie się głośno o tym powiedzieć.
– Nie mylisz się, mędrcze. Ta kobieta to przekleństwo cesarskiego rodu. Ale gdybyśmy się pomylili... Konsekwencje byłyby niemożliwe do przewidzenia!
– Wbrew pozorom metoda, by odsłonić prawdę, jest prosta i niewzbudzająca podejrzeń. Przygotuję ceremonię zwaną Taizan Fukun no Sai. Wymyślił ją mój czcigodny przodek i nie jest w stanie jej znieść żadna demoniczna istota.
– Czego od nas oczekujesz? – marszałek dworu pochylił głowę w ukłonie.
– Poczynię przygotowania do rytuału, a wy, szlachetni panowie, namówcie cesarzową, by wzięła w nim udział i wypowiedziała część ceremonialnych zaklęć. Jeśli ta kobieta jest tym, o co ją posądzamy, ujawni się jej prawdziwa natura.

Tamamo no Mae długo broniła się przed udziałem w ceremonii. W końcu, gdy spytano ją wprost, czy nie zależy jej na zdrowiu małżonka, uległa. Kazała przygotować sobie drogocenne szaty i w towarzystwie swoich dam zaczęła czytać i recytować buddyjskie modlitwy. Zanim jednak ceremonia dobiegła końca, cesarzowa nagle i niepostrzeżenie zniknęła i nikt nie był w stanie powiedzieć, co się stało.

Taizan Fukun no Sai przywrócił cesarzowi słabnące siły oraz trzeźwy osąd. Cesarz Toba nie mógł uwierzyć w to, co mu się przydarzyło. Nigdy już nie wrócił do zdrowia i postanowił oddać tron swemu ósmemu synowi, który przyjął imię Konoe.

Tymczasem po kilku tygodniach poszukiwań na cesarski dwór dotarły niepokojące plotki o demonie, który pod postacią lisa o dziewięciu ogonach porywa i zabija mieszkańców miast i wiosek. Ustalono też, że najwięcej ataków odnotowano na równinie Nasu, w prowincji Shimotsuke. Natychmiast powiązano pojawienie się demona ze zniknięciem Tamamo no Mae i na polowanie wyruszyła armia złożona z niemal ośmiu tysięcy samurajów, na których czele stanęli Kazusa no Suke i Miura no Suke.
Ścigany lis pojawiał się i znikał. Zamiatał ogonami ślady, pozostawiając po sobie dziesiątki ofiar. W końcu, zagnany między skały, postanowił wydać ścigającym ostatnią bitwę.
W noc przed potyczką Miura no Suke, mistrz w strzelaniu z łuku yumi, miał dziwny sen. Pojawiła się przed nim piękna dziewczyna, błagając go o darowanie życia, oferując, że w zamian zniknie i więcej się nie pojawi.
– Nie wierzę ci, demonie – samuraj nie uległ namowom. – Na nic twoje żale. Teraz obiecujesz, a potem bez skrupułów złamiesz słowo. Jeśli los pozwoli, zetnę tę piękną główkę i zgodnie z rozkazem dostarczę przed oblicze cesarza.
– Nie myśl tylko, że poddam się bez walki! – syknęła wściekła zjawa.
– Wielu z was przeniesie się w zaświaty!
Bój, który rozgorzał następnego dnia, był starciem ostrej stali i szaleńczej odwagi przeciwko kłom, ostrym jak brzytwy pazurom i czarnej magii. W momencie gdy zwycięstwo zaczęło się niebezpiecznie przechylać na stronę lisicy, Miura no Suke znalazł swoją szansę. Wystrzelił jedna po drugiej dwie strzały, o grotach znaczonych magią. Pierwsza trafiła Tamamo w kark i unieruchomiła ją na moment. Druga przebiła jej serce. Demon zginął, a w miejscu, gdzie padł, pojawił się wielki czarny kamień. Wyprawa w chwale powróciła na dwór władcy...

Ale to nie koniec tej historii. Okazało się, że kamień, nazwany przez tubylców **Sessho-seki**, jest równie zabójczy jak sam demon. Przelatujące nad nim ptaki spadały martwe, a trujące opary zabijały ludzi i rośliny w promieniu kilkuset metrów. Na okolicznych wieśniaków padł blady strach. Feralny głaz wyludnił okolicę i spustoszył szlaki handlowe.

W samym cesarstwie również nie działo się dobrze. Klątwa sięgnęła najwyższych głów. Upłynął rok i w stolicy zmarł cesarz Toba,

a w rok potem jego zasiadający na tronie syn Konoe. Nowym cesarzem został Go Shirakawa popierany przez rody Fujiwara i Taira. Kiyomori Taira, stojący na czele swego klanu, zaczął kontrolować cesarza, uczynił ze swojej córki cesarzową, następnie osadził cesarza w areszcie domowym. Sam rządził twardą ręką, siejąc terror, nie gorszy od Tamamo no Mae. W końcu pojawiły się zarzewia buntu. Ród Minamoto (Genji), mając poparcie cesarskiego syna, księcia Mochihito, wszczął działania wojenne, które doprowadziły do wybuchu Wojny Gempei, która podzieliła i zrujnowała Japonię. Rozpoczęta w Kanto wojna rozniosła się jak płomienie na cały kraj. W trakcie wojny zginął śmiercią samobójczą siedmioletni cesarz Antoku. Bitwa pod Dan no Ura doprowadziła do całkowitego zniszczenia rodu Taira. Ustanowiony przez zwycięski ród Minamoto szogunat ograniczył polityczne znaczenie kolejnych cesarzy i zaprowadził w kraju wojskową dyktaturę samurajów. Tak wyglądał koniec dzieła zniszczenia, jakie zapoczątkowała Tamamo no Mae.

Ale i na tym nie koniec... Minęło kolejne sto lat, legenda kamienia Sessho-seki rozniosła się po całym kraju. Któregoś dnia z zaklętym w głaz yōkai postanowił zmierzyć się słynny buddyjski przeor Genno (Genyo). Nie zważając na ostrzeżenia, ruszył w kierunku przeklętego Czarnego Kamienia.

– Nie ma znaczenia, czy jesteśmy ludźmi, ptakami, zwierzętami, czy krzewem – mruczał do siebie. – Każdemu z tych bytów dany jest spokój, który zapewnia nirwana. Ten kamień i zamknięty w nim kitsune cierpią i cierpieniem zatruwają nasz świat. Moim obowiązkiem jest skrócić tę mękę.

Gdy dotarł na miejsce, spalił przed głazem laskę kadzidła i zaniósł modły do miłosiernej Kannon. Potem uderzył swoim mnisim kosturem w kamień i krzyknął.

– Ty, która zamieszkujesz ten kamień, ukaż się!

Głaz drgnął, po czym z hukiem pękł na części, obsypując mnicha gradem odłamków. Przed mnichem pojawiła się wisząca nad ziemią widmowa postać pięknej kobiety. Spojrzała na kapłana pełnymi bólu oczyma i powiedziała:

– Ja jestem Mikuzume, zwana Tamamo no Mae. Ja byłam uznawana za Klejnot bez Skazy i Niebiańską Doskonałość. Ja jestem przeklętym przez los złotym lisem, który przez tysiące lat był powodem upadków dynastii w Indiach i Państwie Środka. Byłam złem wcielonym, które żywiło się bólem i cierpieniem ludzi. Teraz, zamknięta w tym kamieniu, przez sto lat płakałam z bólu i bezsilności. Błagam cię, Święty Mężu, przerwij pasmo mej rozpaczy i pozwól mi odejść w pustkę...

– Biedna istoto – kapłan otarł łzy. – Weź moją szatę, mój kostur i miseczkę żebraczą. Ja uwalniam cię od twoich ziemskich przewin. Zaznaj spokoju w wędrówce dusz...

Duch założył na siebie mnisią szatę, wziął w dłonie kij i miskę i rozwiał się w powietrzu.

I nie pojawił się nigdy więcej...

POSŁOWIE

Jak mówi legenda, kamień **Sessho-seki** w **Nasu** (obecnie prefektura **Tochigi**, w środkowo-wschodniej części Kanto, Honsiu) można oglądać po dziś dzień. A przynajmniej to, co z niego zostało...

Złota lisica, Tamamo no Mae, to prawdziwa gwiazda, jeśli chodzi o liczbę przekazów związanych z jej postacią. Losy lisicy o dziewięciu ogonach zapisano w formie literackiej, w formie sztuk kabuki i bunraku, mangi, anime oraz w niezliczonej liczbie opowieści przekazywanych ustnie. Nic zatem dziwnego, że istnieje tak wiele jej wersji.

Pominąć można wyczyny lisicy, gdy przebywała na kontynencie, zanim dostała się na Wyspy Japońskie. Makabryczne fragmenty związane z kanibalizmem, seriami morderstw i wyszukanych tortur zazwyczaj są pomijane w popularnych przekazach. Najistotniejsze różnice we fragmentach dotyczących Japonii mówią o tym, jak dziewczyna dostała się na cesarski dwór oraz w jaki sposób została zdemaskowana. Tutaj znajdujemy kilkanaście wersji, choć ta z Abe no Yasuchika należy do najpopularniejszych.

Tu pewna ciekawostka... Wezwany mag był wnukiem **Abe no Seimei**, czyli dziecka zrodzonego z człowieka i lisiej matki. Jego losy poznacie w innej popularnej baśni o *lisicy Kuzunoha z lasu Shinoda*. To właśnie dlatego – mający w sobie krew kitsune – mędrzec, nie miał problemów z rozpoznaniem demona.

Również scena polowania na lisa bardzo często jest pomijana. Po prostu dziewczyna zostaje dotkniętą świętą różdżką Gohei (heisoku), ozdobioną dwoma taśmami shide. Pod wpływem dotyku Tamamo zmienia się w złotego lisa o dziewięciu ogonach, który ucieka na równinę Nasu w prowincji Shimotsuke. Tu wtapia się w kamień, który zatruwa wodę, niszczy rośliny i zaczyna zabijać wszystko, co się znajdzie w jego zasięgu.

Co do samego kamienia, to ten z kolei fragment pojawił się w przekazach dopiero w XVII wieku (opowiadanie *Tamamo no soshi*). Równie późno dodano do kanonu wydarzenia związane z ceremoniałem egzorcyzmów. We wcześniejszych wersjach martwe ciało lisa dostarczano po prostu do pałacu.

Notabene, patrząc na rozłupany Sessho-seki, można się zastanawiać nad jego wielkością. Pamiętajmy jednak, że według legendy Tamamo no Mae była nie byle jakim kitsune. Jej ciało miało 42 stopy wysokości, czyli ok. 12 metrów. Jak zatem widać, **Tamamo** – obok **Sutoku Tenno** i **Shuten Dōji** – zasłużenie została jednym z **Nihon San Dai Aku Yōkai**.

MIVEREL

Cosplayer: Miverel
Postać: Deedlit / Record of Lodoss War
Foto: Łukasz Kwiatkowski

Jesteś cosplayerką lub cosplayerem? A czy wiesz, że możesz podzielić się na łamach magazynu Kawaii swoją wiedzą, wrażeniami i zdjęciami?! Pisz do nas na adres: kawaii@bauer.pl

COSPLAY NUMERU

Cosplayer: CauliflowerCosplay
Cosplay: Yang Xiao Long
Foto: Człowiek z Brodą

CAULIFLOWERCOSPLAY

Cosplayer: Miverel
Postać: Deedlit / Record of Lodoss War
Foto: Łukasz Kwiatkowski

MIVEREL

Z CZEGO WYKONAĆ KOSTIUM?

KAŻDY, KTO KIEDYKOLWIEK ZDECYDOWAŁ SIĘ NA WYKONANIE KOSTIUMU, MÓGŁ SPOTKAĆ SIĘ Z PROBLEMEM DOBORU MATERIAŁÓW. NA RYNKU ZNAJDZIEMY WIELE PRZERÓŻNYCH PÓŁPRODUKTÓW, Z KTÓRYCH MOŻNA WYKONAĆ KOSTIUM, ALE JAK DOBRAĆ TEN NAJODPOWIEDNIEJSZY MATERIAŁ? OTO NAJBARDZIEJ POPULARNE I WSZECHSTRONNE COSPLAYOWE SUROWCE.

Aleksandra Tora

Cosplayer: Shappi
Cosplay: Lian / Paladins
Foto: Foto Futura

Tekstylia

Przygotowanie praktycznie każdego stroju wymaga choćby minimalnej pracy z tkaninami i dzianinami, więc warto zaznajomić się z ich rodzajami. Różne projekty wymagają różnych materiałów – da się uszyć płaszcz i z podszewki, ale efekt końcowy może być w takim przypadku daleki od naszych wyobrażeń. Przede wszystkim przemyślcie, jak ma układać się wasza kreacja. Jeżeli chcemy uszyć obcisły kostium superbohatera lub zwyczajnie zależy nam na wygodzie, to szukamy materiałów rozciągliwych z **lajkrą** czy **elastanem**. Na letnie sukienki elfa można wykorzystać **organzę** lub **szyfon**, które z uwagi na swoją lekkość będą przewiewne i delikatne. Szyjesz wielki strój kota? Szukaj **sztucznego futra**. Ważne jest też, aby pomyśleć, skąd pochodzi nasza postać i w jakich czasach została umiejscowiona. Kostiumy historyczne na przykład powinny być wykonane z materiałów naturalnych takich jak **jedwab**, **len** czy **bawełna**, które istniały w konkretnej epoce. Do nowocześniejszych, balowych sukni, warto zastosować **taftę**, **aksamit**, **bawełnę satynową** i inne tkaniny, które nadadzą kostiumowi „bogatego wyglądu". Sprawdzonym sposobem jest też wyprawa do hurtowni materiałów, gdzie możecie obejrzeć każdy produkt z bliska, dotknąć go i sprawdzić, czy pasuje do wizji i stylu danego kostiumu. Nie warto kupować pod wpływem impulsu. Proście o **próbki** i spokojnie porównujcie je w domu tak długo, aż znajdziecie idealny materiał na swój cosplay.

Pianka EVA

Oto jeden z najbardziej wszechstronnych półproduktów do cosplayu. Jest to termoplastyczne tworzywo sztuczne dostępne w wielu **kolorach**, **grubościach** i **rozmiarach**. Po odpowiedniej obróbce możecie wykonać z niej nie tylko **zbroję**, ale i różne **dodatki** do stroju, **miecze**, **tarcze**, **pióra**, podstawy do wymyślnych **peruk**, **biżuterię** i wiele, wiele innych. Materiał ten jest bardzo przyjazny **dla początkujących**. Po zagruntowaniu np. warstwą kleju do drewna czy gumą w sprayu, możemy malować jej powierzchnię praktycznie każdą farbą. Z uwagi na fakt, że pianka jest dość miękka, warto zaopatrzyć się w jej różne grubości lub wzmocnić rekwizyty od środka albo z zewnątrz sztywniejszymi tworzywami.

Peruki i włosie

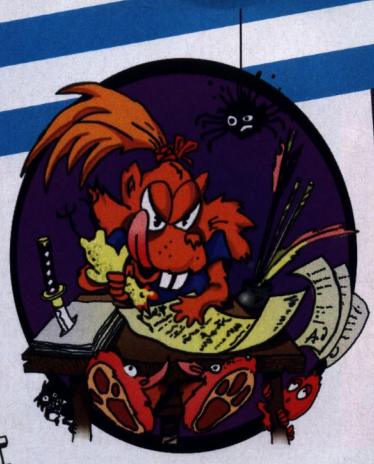
Wiele postaci z popkultury cechuje szalony kolor włosów, stąd większość cosplayerów używa w swoich przebraniach peruk. Nie ma nic złego w używaniu do cosplayu własnych włosów, ale szkoda niszczyć sobie fryzurę, gdy można wykorzystać realistycznie wyglądające sztuczne włosie. Peruki dostępne są w specjalistycznych sklepach, gdzie znajdziecie wszelakie kolory, fryzury i długości. Jeżeli planujesz stworzyć wymyślny **kok** czy ogromnego **kucyka**, warto zaopatrzyć się w dodatkowe włosie w tym kolorze. Można nabyć je w formie **pasków** lub kupić dwie identyczne **peruki**, po czym wypruć włosie z jednej z nich i użyć jej do zagęszczenia pierwszej. Mocny **lakier do włosów**, **styropianowa głowa** do osadzenia peruki, **nożyczki fryzjerskie** i **suszarka** to podstawa udanej stylizacji fryzury.

Masy plastyczne

Na polskim rynku znajdziemy wiele rodzajów mas plastycznych, które przydadzą się do stworzenia **biżuterii**, **małych detali kostiumu**, **ornamentów** na broniach i innych dodatków. Sprawdzonym materiałem będzie zawsze **modelina** lub **fimo**, które pozwalają na wyrzeźbienie potrzebnego elementu i **wypalenie** go w twardy przedmiot. Lekkie masy plastyczne, które schną na powietrzu, również zdadzą egzamin, ale zazwyczaj są o wiele bardziej kruche i źle reagują na wilgoć. Warta uwagi jest również **piankolina** (foam clay) – materiał, który początkowo jest bardzo miękki, ale zasycha w niezwykle lekką i dość elastyczną stałą formę.

To tyle podstaw, jeśli temat was zainteresował, dajcie nam znać, a być może do niego wrócimy. Udanych cosplayów!

KSK
KAWAII SKRZYNKA KONTAKTOWA



Kawaii Facebook.

Piszemy do KSK na adres: kawaii@bauer.pl

Witajcie w Nowym Roku! Oj, coś was ta zima rozleniwiła, bo jeśli chodzi o listy do KSK, to źródełko waszej radosnej pisaniny prawie całkowicie zamarzło. A że nasza listowa rubryczka to przede wszystkim słowo pisane, stawia to pod znakiem zapytania jej istnienie. Generalnie myślimy pozytywnie i wierzymy, że macie do powiedzenia wiele ciekawych rzeczy, wystarczy tylko, że wam o tym przypomnimy. 😉 A zatem – przypominamy. 😉 A jeśli to nie zadziała, musimy się liczyć z tym, że KSK będzie się pojawiało sporadycznie, czyli tylko wtedy, gdy uzbiera się odpowiednia ilość waszej pisanej twórczości. Ale to też nie jest tak, że całkowicie zamilkliście – jeśli chodzi o szeroko pojmowane rysowanie, bijecie rekordy! I to głównie młodsi Czytelnicy. Oj, wstydźcie się weterani, wstydźcie – powinniście dawać przykład, jak się pisze ciekawe listy. 😉 No dobrze, dosyć tego gędzenia – nie będziemy wam marudzić, jeśli tylko złapiecie za klawiatury i napiszecie, co wam tam gra w fanowskich łepetynkach. To tyle słowem wstępu, przejdźmy zatem do głównej treści, czyli do tego, co nam nadesłaliście. Miłej lektury!

WITAM TOWARZYSTWO EMERYCTWO!

Przepraszam, że tak od pierwszych słów mojego listu daję „z grubej rury", ale fakty pozostają faktami, jak by na nie nie patrzeć. Jestem z Wami od samego początku, czyli roku 97-go, (do dziś mam wszystkie numery magazynu, choć okrojone z plakatów) i byłam z Wami do gorzkiego końca, gdy ekipa zamiast Kawaii poświęciła się godnemu następcy w postaci Mangazynu i niedługo po tym piękny sen się skończył. Swoją drogą to z tamtych czasów najlepiej wspominam publicystykę dotyczącą wynurzeń ze słoja. ;) Ale do rzeczy... Jak wielu Waszych wiernych fanów i kibiców, długo zbierałam się, by napisać tych parę słów. I jak wielu dotychczasowych przedmówców nie będę wyjątkowa w rozliczaniu się ze swoich sentymentów. Gdy zniknęliście na te kilka... naście lat, coś się skończyło w życiu wielu ludzi. Ja sama zastanawiałam się, czy tak naprawdę nadal lubię japoński komiks i animację, czy po prostu lubiłam tę część życia, w której gościła Wasza radosna twórczość. I wiecie, co? Patrząc z perspektywy czasu to nie ma większego znaczenia. Nigdy nie aspirowałam do bycia otaku z prawdziwego zdarzenia, ale animację i komiks lubię niezależnie od kraju pochodzenia, byleby była dobra. Gdy zagościliście znów w salonach prasowych z odświeżoną wersją starej, dobrze znanej marki, czas jakby znowu ruszył do przodu. Jakby nie było przerwy między tym co „wtedy" i „teraz". Nigdy nie wiadomo, co będzie „jutro" i czy w ogóle nastąpi, ale dla mnie najważniejsze i tak się już zdarzyło. Wróciliście, a bycie fanem mangi i anime... nie, bycie Waszym fanem, to przede wszystkim nie tylko przyjemność, ale głównie zaszczyt. I za to Wam dziękuję bijąc pokorny pokłon.

Ananiash83

P.S. Pozdrawiam również Waszych kolegów redaktorów z CD Action. Od czasu do czasu czytuję i jak Wy nie macie sobie równych w temacie M&A to uważam, że ich praca na rynku gier komputerowych jest równie nieoceniona.

>>> No i co można powiedzieć po takim wyznaniu, chyba tylko pokłonić się głęboko i gorąco podziękować. Zawsze uważaliśmy, że mamy wspaniałych Czytelników. My również nie wiemy, co przyniesie jutro, ale jeśli chodzi o redakcję, to możecie być pewni, że będziemy ciężko pracować, aby każdy kolejny numer magazynu przynosił wam jeszcze więcej frajdy. I żadne z nas „emeryctwo", nasza ekipa zawiera się w ponad 90% w przedziale wiekowym od 20+ do 40+, a nawet ci najstarsi ani myślą o emeryturze i są młodzi fanowskim duchem. 😉 Cieszymy się wspólną pasją, bez względu na wiek. I mamy masę planów. 😉

MAJA I KOLEŻANKI

Cześć! Jestem Maja i pochodzę z miejscowości, w której prawie nigdy nic się nie dzieje. No dobra, bez przesady, dwa konwenty w ciągu roku tu się odbywają. Ale wracając do tematu... Jestem świeżo po przeczytaniu 5 (50) numeru Kawaii, wiem że wyszedł dwa miesiące temu, gdy to piszę. Chyba najbardziej w całym magazynie spodobało mi się KSK, listy i rysunki czytelników. Po prostu zainspirowałam się i sama do was napisałam. Nie jestem dorosłą czytelniczką wspominającą swoje spotkanie z Kawaii. Jestem nastolatką, która mangę i anime zna od ponad pół roku i w kolekcji ma dwa numery waszego magazynu. Jedna z osób w 50 numerze zaproponowała spotkanie, ale we Wrocławiu. Wtedy pomyślałam, że też chciałabym spotkać jakiegoś redaktora. Mieszkam w Białymstoku, a gdy przeczytałam, że redakcja Kawaii rozrzucona jest po całej Polsce (i świecie! – dop. red.;), pomyślałam że w moim mieście może też mieszka jakiś autor. Więc mam pytanie. Jest ktoś w Białymstoku? Chętnie wymknę się z domu, aby się spotkać. Może namówię też moje koleżanki?

Serdecznie pozdrawiam, Maja!

>>> OK, ale omówmy się, że opcja „wymykania się" wchodzi w grę tylko w przypadku ukończenia pewnej minimalnej liczby lat, dobra? 😉 A co do wspomnianego spotkania we Wrocławiu, faktycznie takowe miało miejsce, tzn. padła taka propozycja i na próbę część redakcji zjawiła się w umówionym miejscu na wrocławskim rynku. Niestety, być może to z powodu wakacji, zjawiły się tylko dwie osoby, więc uznaliśmy, że jednak pomysł nie wypalił. Z drugiej jednak strony cały czas się

zastanawiamy (trochę ponaglani zresztą przez Czytelników;) nad organizacją spotkań z redakcją, ale już raczej w bardziej zorganizowanej formie, tzn. nie „na mieście", lecz w bardziej „kontrolowanych warunkach" w jakimś odpowiednio wyposażonym budynku (sala, rzutnik, itp.), w którym można by kilka razy do roku organizować spotkania miłośników japońskiej popkultury z redakcją Kawaii. I w grę – z powodów czysto technicznych – wchodzi na razie tylko Wrocław. Póki co jednak jest to pomysł w fazie czysto teoretycznej, a jeśli coś się w tej kwestii zmieni, damy wam znać. 😉

INITIAL D

Jestem czytelnikiem magazynu od czasu reaktywacji. Będąc w sklepie podszedłem do stoiska z czasopismami i zauważyłem duży czerwony napis Kawaii. Interesowałem się od jakiegoś czasu językiem japońskim, więc od razu rzuciło mi się to w oczy. Zacząłem przeglądać wasz magazyn. Zaskoczyło mnie, że piszecie o anime, bo nigdy wcześniej nie widziałem podobnego magazynu, a ponadto zawsze miałem wrażenie, że anime w Polsce to taki trochę temat TABU? (> <?)

Rys. Rafał aka Rufusx98

>>> Naprawdę odnosisz takie wrażenie? W takim razie pragniemy cię pocieszyć i zapewnić, że w porównaniu do lat 90., gdy temat ten dopiero w Polsce startował, w tej chwili japońska popkultura ma się u nas świetnie – jest powszechnie dostępna i generalnie akceptowana. Wszak żyjemy w czasach boomu kultury geeków. Jeśli będziemy robić z naszego hobby temat tabu, to znaczy, że się go wstydzimy, a nie ma ku temu powodu. 😉

Mimo tego, że nie interesuję się anime jakoś szczególnie, to zdarzyło mi się obejrzeć kilka pozycji: SAO, Death Note, Initial D i kilka innych, nie mniej ciekawych tytułów. Kupiłem więc wasz magazyn i spodobał mi się tak bardzo, że aktualnie jestem w posiadaniu każdego egzemplarza po reaktywacji. Zdołałem nawet „wyrwać" w dobrej cenie trzy numery z okolic 2000 roku. Pisałem do was ostatnio z pytaniem, czy nie pisaliście kiedyś o Initial D i los chciał, że kupiłem stary numer Kawaii z artykułem o tym właśnie anime! :D Kończąc mój list chcę zapewnić redakcję, że postaram się kupować przyszłe wydania. Dodaję również FanArt Subaru z Re:Zero! ?(^o^)?)

Rafał aka Rufusx98

>>> Dziękujemy za list, witamy wśród miłośników japońskiej animacji i dziękujemy za nadesłaną pracę! (patrz: obok) 😉

KAWAII KOPALNIA WIEDZY

Nie macie pojęcia jak bardzo się cieszę że do Was piszę! Nazywam się Kaja, ale możecie do mnie mówić Kureko. Jestem WIELKĄ fanką Japonii, więc oczywiste jest, że gdy tylko zobaczyłam magazyn z napisem Kawaii i Totoro na okładce, od razu go kupiłam. Kiedy zaczęłam interesować się Japonią? Nie wiem. Wiem tylko, że jedną z moich największych ambicji życiowych jest wyjazd do tego kraju. A cel na krótszą metę? Zebrać o nim jak najwięcej informacji. A Kawaii jest przecież KOPALNIĄ WIEDZY na ten temat! Więc zaczęłam je kupować, co jednak nie jest proste, bo w mojej okolicy nigdzie nie sprzedają go cały czas, więc chyba tylko dzięki jakiemuś cudowi udało mi się nabyć wszystkie dotychczasowe numery. Historię już znacie, teraz Q&A:

1. Czy zrobicie prenumeratę? (bo jak już mówiłam u mnie trudno z kupnem)

>>> Prenumerata to temat wciąż otwarty i powracający, a decyzja o jej ewentualnym uruchomieniu nie należy do redakcji, lecz do naszego kawaii wydawcy. 😉 Podobnie jak wielu naszych Czytelników, my również przywitalibyśmy z radością taką opcję. Jednego możecie być pewni: gdy tylko się takowa opcja pojawi, będziemy o tym informować głośno i bez przerwy zarówno na naszym Facebooku, jak i w samym magazynie, a zatem – na pewno takiej możliwości nie przegapicie.

2. Czy zrobicie poradnik jak rysować mangę? Tj. dziewoje z gałami na pół twarzy i gentelmanów z niewiele mniejszymi.

>>> Ci z was, którzy pamiętają Kawaii sprzed lat, wiedzą, że już kiedyś tworzyliśmy lekcje rysowania w „mangowym stylu", a nawet wydaliśmy wszystkie lekcje w specjalnej książeczce. W pierwszym naszym numerze po reaktywacji próbowaliśmy reaktywować tę rubrykę, ale po jednej próbie uznaliśmy, że to jednak nie to. Tzn. mamy zamiar reaktywować lekcje rysowania, ale chcemy to zrobić w nowym, odświeżonym stylu. Pomysł, który mamy, wydaje nam się bardzo fajny i atrakcyjny, lecz dopracowanie go wymaga czasu, a w kolejce czeka wiele innych pomysłów do realizacji. A zatem, podsumowując: tak, lekcje rysowania powrócą i prosimy o jeszcze odrobinę cierpliwości. 😉

3. Skąd pochodzi Chomik Alfred? (bo jednak jestem nowa i tego nie wiem)

>>> Pochodzenie Chomika Alfreda to nieco drażliwy temat w naszej redakcji, bo co prawda wiemy, że narodził się w roku 1996 w nieistniejącym już magazynie PC Shareware, a następnie w sobie tylko znany sposób przedostał się do startującego w roku 1997 magazynu Kawaii, to jednak on sam ma odmienną wizję swojego pochodzenia. A wizja ta uwzględnia m.in. bardzo arystokratyczne pochodzenie, udział w co najmniej trzech wojnach serowo-fistaszkowych, ukończenie dwóch chomiwersytetów z tytułami docenta i doktora bardzo chomilitowanego, jedno nieudane aresztowanie za rzekome uwiedzenie orzecha włoskiego, mistrzostwo świata w jedzeniu fistaszków na czas nieokreślony, trzy próby zdobycia szczytu Fuji na welocypedzie z napędem ryżowym, opatentowany sposób na wciąganie fistaszków nosem, ekologiczną hodowlę gumowych kurczaków oraz honorowe obywatelstwo Akihabary. To tak w największym skrócie, bo większość dokonań Alfreda jest dosyć niecenzuralna, ten wirtuoz gumowych piszczałek i szaleniec elektrycznej katany jest bowiem osobnikiem ekstremalnie nieprzewidywalnym. 😉

4. Czy zrobicie spotkanie w Krakowie? Bo tu jest muzeum Manggha, w którym jest akurat SUPER wystawa w całości namalowana mangą.

>>> Być może kiedyś zrobimy takie spotkanie, a wtedy z odpowiednim wyprzedzeniem damy wam o tym znać. 😉

Mam nadzieję, że list się wam podobał oraz że nie jest za długi.

Kaja „Kureko", właścicielka młodszej siostry.

>>> Ale my bardzo lubimy długie listy, nie żałujcie sobie – piszcie, ile tylko dacie radę. 😉

PLAKATY POWIESZONE

Swoje pierwsze anime oglądałam jako małe dziecko. Od zawsze uwielbiałam Dragon Balla czy Sailor Moon. O waszym czasopiśmie dowiedziałam się niedawno. Wcześniej nie miałam okazji, ponieważ jestem z rocznika 06.

Rys. Lomcia

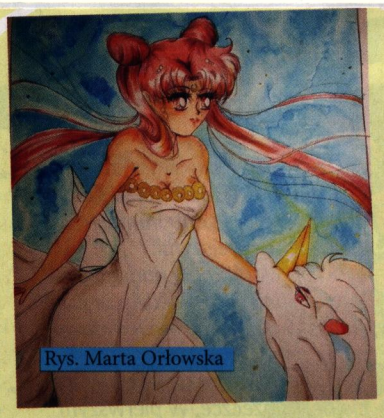
Będąc w kiosku zauważyłam numer 49. Byłam bardzo ciekawa treści, więc zakupiłam sobie jedną sztukę. Urzekły mnie te cudowne recenzje. Postanowiłam zacząć zbierać wasze czasopismo. Oczywiście muszę wspomnieć o pięknych plakatach, które wiszą na ścianie w moim pokoju. Pozdrawiam całą redakcję oraz czytelników i z niecierpliwością czekam na następne numery.

Daga <3

>>> To może pochwalisz się fotką swoich wiszących plakatów? Hej, a może i wy też się pochwalicie oplakatowaną kawaii ścianą? Najciekawsze i najlepiej zrobione fotki trafią na łamy KSK! 😉

DRAGON BALL FAMILY

Nazywam się Wojtek Szaniec



Rys. Marta Orłowska

i przesyłam pracę na konkurs Kawaii Dragon Ball. Mam 8 lat i bardzo lubię Dragon Balla. Moim ulubionym bohaterem jest Goku, a wrogiem Frezier. Poznałem tę bajkę dzięki Mamie i Tacie. Lubimy oglądać ją wszyscy razem. Lubię, gdy w Kawaii jest coś o moich bohaterach.

Wojtek

>>> Nooo, to w takim razie nie pozostawiasz nam wyboru – niniejszym wysyłamy gorące pozdrowienia dla Ciebie, Mamy i Taty w postaci kawaii kamehamehy! 😉

HISTORIA TROCHĘ MIŁOSNA

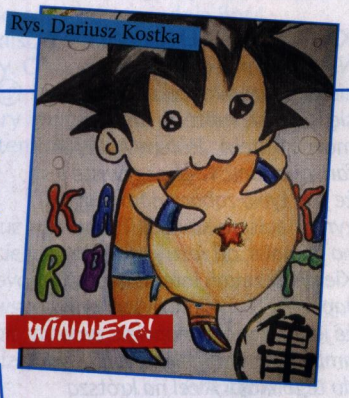
Przy okazji wysyłania wam rysunku, postanowiłam podzielić się z wami moją krótką historią „miłosną" związaną z anime, mangą i ogólnie popkulturą japońską. Jestem nastolatką, która często nie może usiedzieć w miejscu i chce spróbować wszystkiego co możliwe, tyczy się to i pasji, i jedzenia ^^ (mniam!). W zeszłoroczne wakacje, będąc po coś w kiosku, ujrzałam Kawaii i pomyślałam „Czemu nie?". Tak zaczęła się moja przygoda. Często odchodziłam od anime i mangi, potem powracałam, ale cały czas byłam tym ogólnie zafascynowana. Za każdym razem, gdy widziałam w sklepie nowy numer Kawaii, nie mogłam się oprzeć i kupowałam, by odnowić trochę uczucie jakim obdarzyłam Japonię. A niedawno także język japoński. Stanęło na tym, że gdy zaczęło nudzić mi się w jesienne wieczory, ponownie sięgnęłam po ten pełen ciekawych i przydatnych informacji oraz dokładnych i napisanych z miłością artykułów zbiór, zwany potocznie czasopismem. Później zabrałam się za oglądanie polecanych anime (na razie mam w planie dokończyć SAO, a potem... może Dragon Ball?). W każdym razie, moja miłość do japońskiej popkultury wciąż rośnie, rozwija się i nie ma zamiaru przestać. ^^

Pozdrawiam cieplutko,
Atsuko

>>> W takim razie niech nie przestaje. ^^ Dzięki za list. 😉

KAWAII DRAGON BALL ROZWIĄZANIE KONKURSU

W poprzednim numerze magazynu ogłosiliśmy konkurs pod hasłem Kawaii Dragon Ball. Nadesłaliście mnóstwo (!) prac, głównie rysunków, choć zdarzyło się również kilka mniej typowych pomysłów. Wszystkich waszych prac nie jesteśmy w stanie przedstawić, bo zajęłyby one prawie cały numer, ale postanowiliśmy pokazać kilka wybranych. Dziękujemy wam za wspólną zabawę!



Rys. Dariusz Kostka

WINNER!

Rys. Aleksandra Michalczyk

WINNER!

Rys. Agnieszka Cerak

WINNER!

Rys. Mila Nowak

WINNER!

Rys. Paulina Balicka

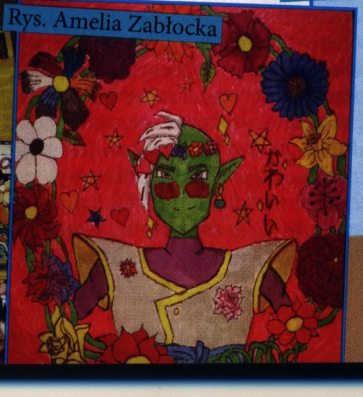
WINNER!

Od prawie 20 lat kupuję Wasze czasopismo i nie mam najmniejszego zamiaru przestawać. Wiążą się z Wami wspaniałe wspomnienia, emocje, wyczekiwania i eksytacje. Jako fan Dragon Ball'a bardzo Wam dziękuję, że od prawie początku mojej przygody z tym – wtedy, dla mnie, jeszcze tylko anime – przybliżaliście mi je w tak niesamowity sposób. :) Kawaii Dragon Ball kojarzy mi się jednoznacznie – z Wami, i kawałkiem mojego życia związanym z przygodami Son Goku i jego przyjaciół.

Pozdrawiam gorąco,
Maximodo

gratulujemy!

Foto: Maximodo



Rys. Amelia Zabłocka

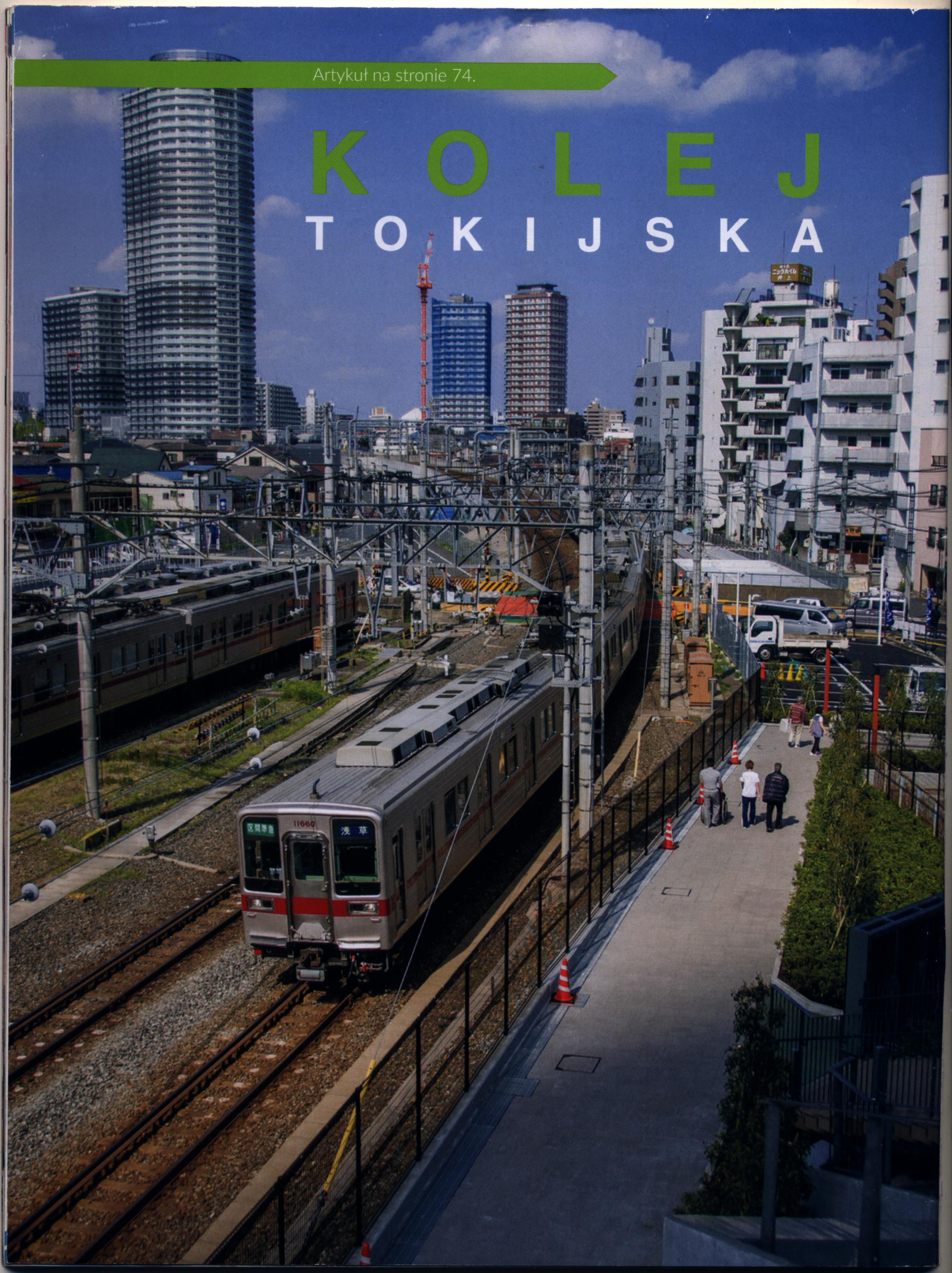
Rys. Dominika Kaźmierczak

MANGA ANIME
可愛い Kawaii
DRAGON BALL Z
KAKAROT

MANGA ANIME
可愛い Kawaii
歌舞伎町二二一番街
Kabukichō
SHERLOCK

MANGA ANIME
可愛い Kawaii
BEASTARS

MANGA ANIME
可愛い Kawaii
NETFLIX オリジナルアニメ
DEVILMAN
crybaby

Artykuł na stronie 74.

KOLEJ TOKIJSKA